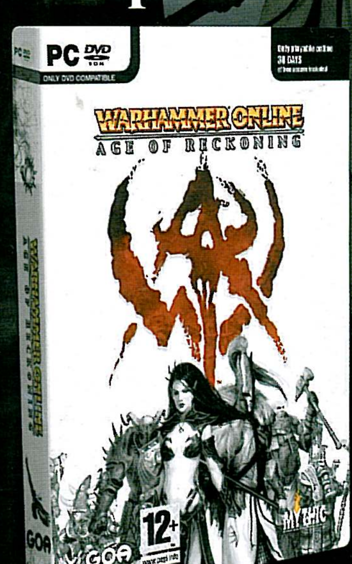

VIDEOGAME CULTURE
REVISTA MENSUAL | Nº30
EDGE®
PLAYSTATION | NINTENDO | XBOX | PC | MÓVIL | PORTÁTIL | ONLINE
DEAD SPACE
Terror y violencia
En el espacio nadie oirá tus gritos
ESPAÑA 3,90€
8 413042 500971 00030
PORTUGAL 4€ ALEMANIA 9,30€
AUSTRIA 8€ BÉLGICA 6,90€
SUIZA 12,90FR
GLOBUS
Explorando Fable II
¿Logrará Lionhead igualarlo al nivel de la expectación?
Nuevos juegos
Spore, Infinite Undiscovery, El Poder de la Fuerza, Stalker...
Heavy Rain
Arte 3D en tiempo real en tu PlayStation 3

War is

Ahora disponible







www.war-europe.com



everywhere*

«¡Warhammer Online asegura emociones fuertes!»

MERISTATION.COM



* ¡WAR está en todas partes!

WARHAMMER® ONLINE
AGE OF RECKONING™

© 2008 Games Workshop Limited. Todos los derechos reservados. Games Workshop, Warhammer, Warhammer Online, Age of Reckoning y todas las marcas asociadas, nombres, razas, insignias de razas, personajes, vehículos, localizaciones, unidades, ilustraciones e imágenes del universo Warhammer son ®, ™ y/o © Games Workshop Ltd 2000-2008, utilizados bajo licencia por Electronic Arts Inc. Todos los derechos reservados. Mythic Entertainment y su logotipo son marcas comerciales o marcas registradas de Electronic Arts Inc. en los EE UU y/o en otros países. GOA y el logotipo de GOA son marca comercial de France Telecom. Edición, mantenimiento y gestión de la comunidad a cargo de GOA. Todas las demás marcas registradas pertenecen a sus respectivos propietarios.



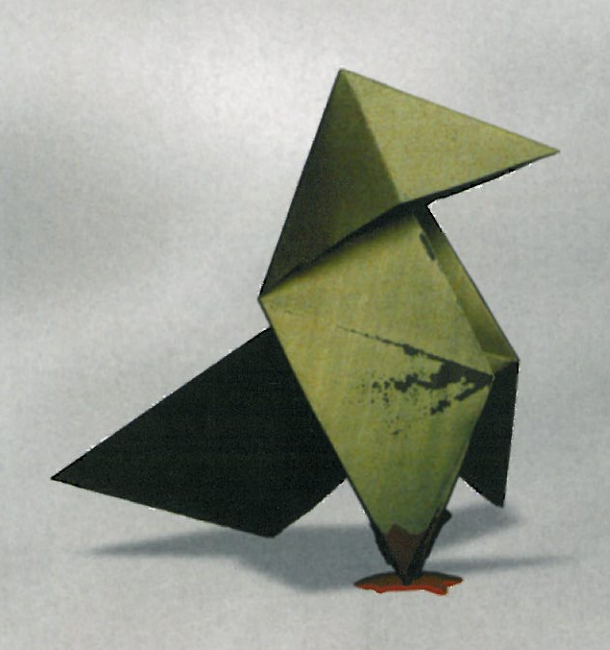


El dinero está en los jugadores casuales, y eso lo saben muy bien en las compañías de software y también lo están entendiendo las de hardware, como pudimos ver en el número 29 de EDGE por parte de Microsoft, aunque algunas, como Sony, llevan tiempo explotándolo con *EyeToy y SingStar*. Todo esto está muy bien y no nos importa demasiado a los que hemos jugado a videojuegos durante toda la vida, pero, de un tiempo a esta parte, noto una cierta dejadez hacia los "jugones" que son en realidad los que han soportado este sector desde siempre. En EDGE nos hemos convertido en una de las pocas revistas que no cae en la tentación de hacer una sección dedicada a este tipo de juegos y eso nos hace pensar que las compañías, de tanto hacer productos para los no jugones, se empiezan a olvidar de lo que realmente importa: juegos de calidad para los que critican con sabiduría lo que les gusta y no les gusta, al llevar muchas "sagas" a las espaldas. Espero que sea algo puntual; que los estudios no se despisten y se dejen llevar por la fiebre actual del todo vale al diseñar un juego para la DS, ya que el que lo consume no tiene ni idea de videojuegos y todo le parecerá bien. Al final, incluso esos nuevos jugadores sabrán exigir y, como en todo, sobrevivirán sólo los mejores, aunque un poco de suerte nunca viene mal.

En este número son muchos los juegos comentados y los reportajes interesantes, pero te recomiendo el de Fable II. Ocho páginas muy interesantes para todos los que nos gustan los juegos hechos con interés y ganas de mejorar.



AITOR URRACA, DIRECTOR.



Llega a España la revista de avances
más leída en el mundo

6.650.000 lectores



Pídela ya en tu quiosco

GLOBUS



SUMARIO

NÚMERO 30

Este mes

Todos los meses



www.revistaedge.es

Director: **Aitor Urraca**
aurraca@globuscom.es
Director de Arte: **Carlos Girbau**
cgirbau@globuscom.es
Redactores: **Miriam Llano**
mllano@globuscom.es
Alejandro Pascual
apascual@globuscom.es
Secretaria de Redacción: **Paloma Carrasco**
revistaedge@globuscom.es
Colaboradores: **Nacho Ortiz, Tonio L. Alarcón, Luis García Navarro, Lola Mayo, Ramón Méndez, Carlos González, Ricardo Zapatero, Mario Fernández y Francisco Alberto Serrano Acosta.**

PUBLICIDAD
Director Comercial: **Daniel Bezares**
dbezares@globuscom.es
Tel.: 914 471 202 Fax.: 914 456 003
Jefe de Publicidad: **Julia Muñoz**
jmunoz@globuscom.es
Tel.: 914 471 202
Jefa de Coordinación: **Almudena Raboso**
araboso@globuscom.es
Cataluña:
Director de Delegación: **César Silva**
csilva@globuscom.es
Tel.: 932 188 554 Fax: 932 188 252
Coordinación: **María Miguel**
mmiguel@globuscom.es
País Vasco:
Jefe de Publicidad: **Mikel Díaz de Argandoña**
globusmikel@telefonica.net
Tel. Móvil: 670 802 890

PRODUCCIÓN
Directora Técnica: **Eva Pérez**
eperez@globuscom.es
Jefe de Producción: **David Ortega**
Internet: **Cani Montes**
Sistemas: **Oscar Montes**
Fotomecánica: **Da Vinci**
Impresión: **Rotedic**

DIFUSIÓN
Director de Promoción y Ventas: **Antonio Esturillo**
aesturillo@globuscom.es
Suscripciones: Alicia Rodríguez
c/ Covarrubias, 1-1º, 28010 Madrid
Tel.: 914 471 202. Fax: 914 456 003
suscripciones@globuscom.es

RECURSOS HUMANOS
Directora: **María Ugena**
mugena@globuscom.es

ADMINISTRACIÓN
Director Financiero: **José Manuel Hernández**
txhdez@globuscom.es
Jefa de Tesorería: **Ana Sánchez**
aschez@globuscom.es
tesoreria@globuscom.es
Administración Ventas Directas: **Antonio Diarruyo**

EDITORIAL
Directora General de Publicaciones
Marisa Pérez Bodegas
mpbodegas@globuscom.es
Asistente Dirección Publicaciones
Montse Busqué
mbusque@globuscom.es

EDITA
GLOBUS COMUNICACIÓN, S.A.
www.globuscom.es
Presidente: **Alfredo Marrón**
amarron@globuscom.es
Dirección: Covarrubias, 1. 28010 Madrid
tel.: 914 471 202. Fax: 914 471 043

Distribución España: SGEL
Sobretasa aérea para Canarias: 0,15€
F. imp. 2/09 Printed in Spain

Depósito legal: **M-15716-2006**

© de la edición en español Globus Comunicación. Madrid, España.

Edge reconoce todos los copyrights de este ejemplar. Donde ha sido posible, lo hemos indicado expresamente. Contáctenos si no hemos acreditado su copyright y estaremos encantados de corregir nuestro descuido.

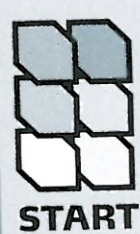
El copyright o la licencia de los artículos publicados o reproducidos de Edge son propiedad de **Future Publishing Limited, una compañía del grupo Future Network plc group, UK 2002.**
Todos los derechos reservados. Edge es una marca registrada utilizada con licencia de Future Publishing Limited, una compañía del grupo Future Network plc. Más información sobre ésta y otras revistas de Future Publishing en la dirección www.futurenet.co.uk



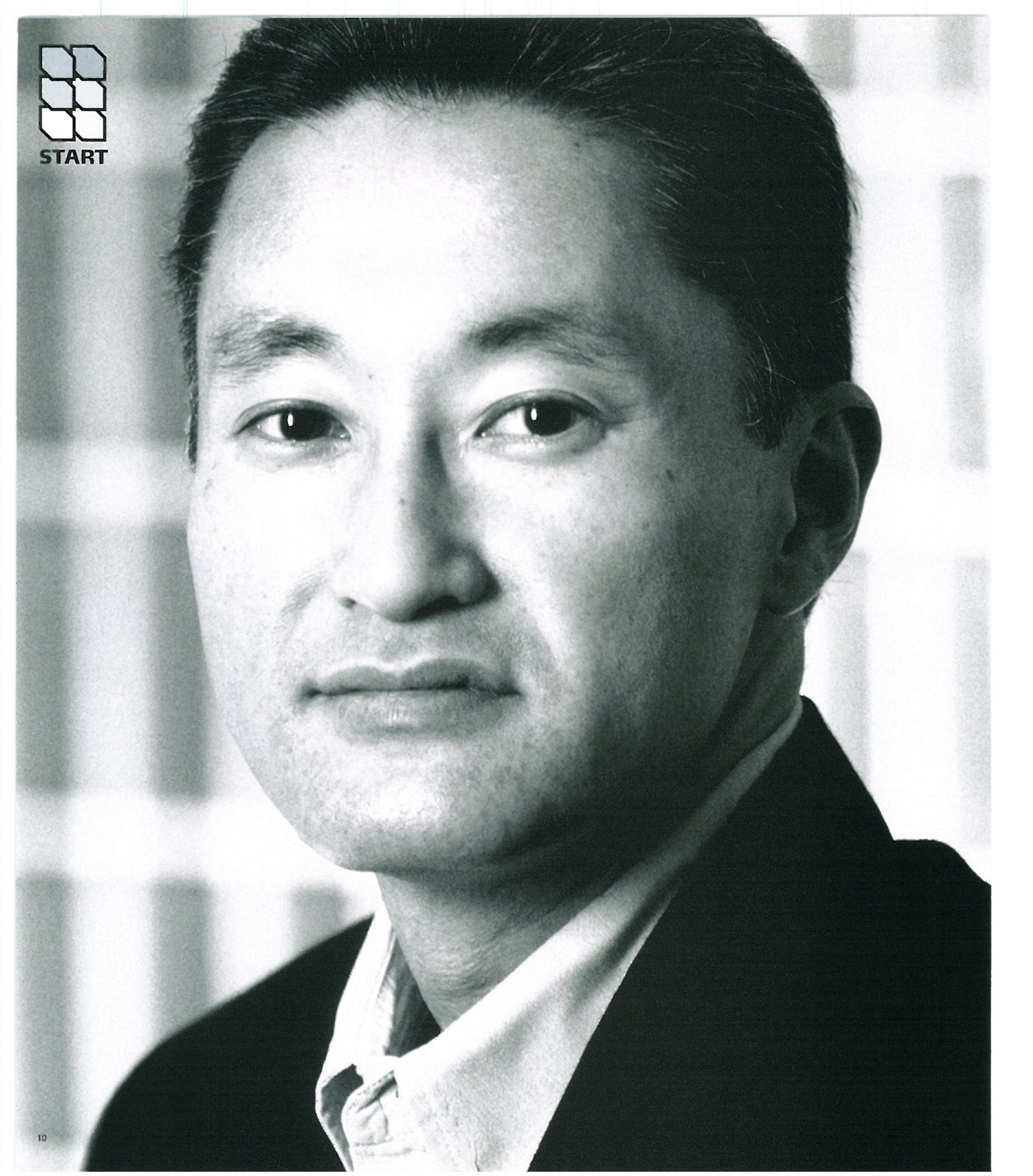
SUMARIO
CONTINUACIÓN

Lo más

Nuevo



START


START

ENTREVISTA

Jefe de estación

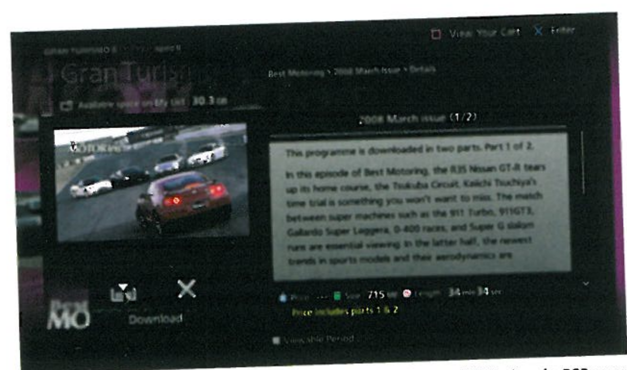
El responsable de la división de juegos de Sony cuenta por qué está tan ocupado con PlayStation

PlayStation 2 sigue vendiéndose, la PlayStation Portátil está cada vez más fuerte y PlayStation 3 ha superado una crisis, así que los ánimos en Sony Computer Entertainment deben de estar en forma, especialmente después de un periodo en que las relaciones públicas le han dado a la empresa sucesivos dolores de cabeza. Nos encontramos con **Kazuo Hirai,** presidente y consejero delegado de la división, para ponernos al día.

¿Cómo está usted? ¿Cómo va Sony en este momento?
Muy bien, me encuentro muy bien. Hemos sacado un montón de títulos de PS3, como *GT5 Prologue* y *MGS4,* y habéis podido ver [en el E3] los títulos firstparty que hemos preparado. La PS2 sigue adelante: después de nueve años se han vendido 130 millones de unidades, el negocio sigue en marcha. Vaya renacimiento el de PSP… desde que sacamos las versiones Slim y Lite el año pasado, no hemos dejado de agotar el stock. Estamos trabajando en los ocho cilindros, o en las tres plataformas, si lo preferís así.

Hablando de algo negativo, ¿cuál fue su reacción personal con la actualización 2.40 del firmware de PlayStation 3?
Mi opinión personal es que nunca debería haber ocurrido, y trasladé esa opinión a mi equipo. Logramos identificar el problema muy rápido, y lo solucionamos tan pronto como pudimos, y ahora estamos tratando individualmente con los consumidores a los que se les bloqueó la consola en el XMB, al tiempo que solucionamos los problemas del firmware. Quiero pensar que lo solucionamos de forma correcta, pero, sinceramente, es algo que no debería haber ocurrido. Por otra parte, fabricamos mucho de este tipo de material y estos problemas son poco habituales, gracias a las pruebas exhaustivas que realizamos antes de que las actualizaciones de firmware salgan al mercado.

Pensando en el recorrido que ha tenido PS3 hasta el momento, ¿haría algo de forma diferente?
Bueno, yo no estaba en posición de decidir algunos de los detalles de su lanzamiento mundial, pero, aunque confiábamos mucho (y seguimos haciéndolo) en las capacidades de la PS3, quizá fuimos demasiado entusiastas y transmitimos ese mensaje demasiado rápido. En otras palabras, ahora podemos hablar de las funciones no relacionadas con el juego, de ciertas opciones y servicios, porque ahora contamos con ellos. Creo que fue demasiado arriesgado decir que PS3 no era sólo una consola de juegos cuando aún no podíamos ofrecer al consumidor pruebas tangibles que lo demostraran. Así que, cuando se hizo la operación en EE.UU, nos definimos en primer lugar como una gran consola de videojuegos, aunque creo que hubo cierta desconexión con Japón, porque ellos se centraron en hablar del resto de posibilidades de la PS3.



El nuevo modo TV de *Gran Turismo 5 Prologue* usa las posibilidades de PS3 para trabajar con otros medios, así como su conectividad online. El lanzamiento de PS3 en Europa parece haber impulsado las ventas de Blu-ray hasta en un 1.000 %.



Sony confía en el lanzamiento de juegos como *God Of War III* (arriba) y *Resistance 2* (encima) para mantener el ritmo logrado por PS3. Mientras, se prepara una PSP renovada. Las ventas mundiales de las últimas versiones llegaron a 14 millones de unidades.

"PlayStation 3 está diseñada para aprovechar contenidos y servicios que no tienen que ver con los juegos. Quiero que seamos algo más que una plataforma de juegos"

Creemos que se está preparando un nuevo modelo de PSP, ¿qué puede contarnos?
[Volviéndose hacia los relaciones públicas de SCE] ¿Por qué no me contáis algo de eso? [Risas]

Muy bien, hablemos entonces en teoría… Si Sony sacara una nueva PSP, ¿cree que sería una buena idea que incluyese disco duro?
Optar por un disco duro o por una memoria flash dependerá de la capacidad y del coste que eso implique, y también de su durabilidad, no queremos que la gente tenga que tirar sus PSPs, por supuesto. ¿Qué tipo de capacidad necesitamos y por qué? Todo eso son cosas que hay que tener en cuenta, no es obligatoriamente necesario un disco duro, podemos utilizar una memoria flash si eso reduce el precio. Pero estoy hablando en teoría, por supuesto.

¿Cuál será su prioridad cuando regrese?
Creo que mi primer objetivo es el mismo que a principios de año, lograr que sigamos en marcha, conseguir sacar a tiempo todos esos grandes juegos para PS3 y apoyarlos todo lo que podamos, ya sean firstparty o thirdparty. Pero también me gustaría que siguiéramos desarrollando todos los contenidos y servicios de la plataforma que no tienen que ver con los juegos. Mi segundo objetivo, y quizá el más importante, es poner en marcha un cambio de mentalidad en nuestra empresa, un cambio que nos permita decir: "Sí, los juegos son importantes, pero hay otra parte del negocio que tiene que empezar a asumir retos". Y esto no es porque lo diga yo, sino porque la consola está diseñada para aprovechar contenidos y servicios que no tienen que ver con los juegos. Esto es algo que ya he vivido con la PS2. El listón está en 130 millones de unidades vendidas. Yo querría ir un poco más lejos, y eso supone que no sólo debemos tener éxito con los juegos, sino también en áreas no relacionadas con éstos. La empresa necesita un cambio de mentalidad para entender por dónde tenemos que ir con la PlayStation 3 y superar estos dos importantes objetivos.

Parece que va a estar muy ocupado.
Por supuesto. Y eso es lo que me gusta.









ENTREVISTA

La historia y la suerte

El diseñador jefe de *Uncharted* nos cuenta los nuevos planes de Naughty Dog

Para ser un inglés que lleva viviendo 15 años en California, Richard Lemarchand, de Naughty Dog, ha logrado mantener su acento de forma admirable. Como diseñador jefe de *Uncharted: Drake's Fortune,* habló en la reciente conferencia Develop para explicar la forma en la que su compañía, que no tiene jefes dedicados en exclusiva a la empresa, crea sus juegos. La clave, dijo, estaba en dedicarse a la preproducción, en asumir cambios y en asegurarse de que todo el mundo en el estudio trabaja directamente con el juego.

Mi papel es el de un director de fotografía. No consiste sólo en enfocar planos, sino también en organizar el decorado, que las luces se colocan a tiempo, y que los actores saben su papel

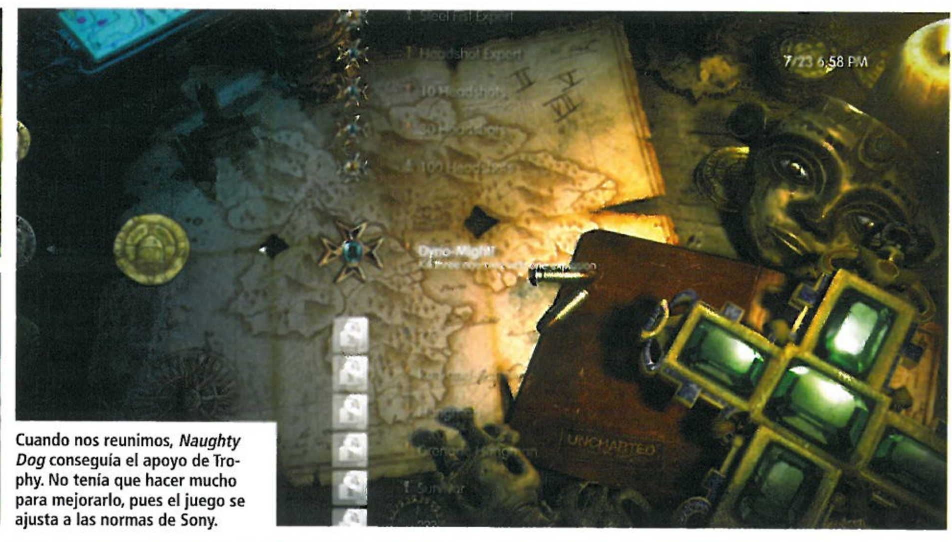
¿Cree que cualquier estudio podría aplicar los principios de los que usted ha hablado?
Pienso que la mayoría de los estudios pueden asumir los principios que he nombrado, pero no creo que haya una forma establecida de hacerlo. La forma en que trabajamos depende de la estructura del estudio. Tenemos mucha suerte de contar con la confianza de Sony, pero no la damos por hecha. Tenemos que fortalecerla, entregando el producto a tiempo y con calidad.

Usted ha dicho que uno de los problemas del desarrollo de juegos se produce cuando el desarrollador sólo contempla el proyecto como un producto y no como una forma de entretenimiento. ¿Han encontrado inspiración en el resto de la industria del entretenimiento?
Por supuesto que hemos estudiado sus prácticas creativas, especialmente en cuanto al diseño y la investigación de concepto. Llevamos a cabo una gran investigación para *Uncharted;* nuestra directora de juego, Amy Henning, tiene una enorme biblioteca en la que ha pasado meses investigando; su mesa estaba llena de cajas de Amazon y se dedicaba a ver películas con un cuaderno sobre las rodillas. Es algo que también hacen los novelistas y los cineastas.

***Uncharted* tiene una historia muy sólida y convincente que condiciona su ritmo, y, al mismo tiempo, es el resultado de un desarrollo bastante fortuito. ¿Fue la historia lo primero que apareció?**
Amy escribió gran parte de la historia con el diseñador, Neil Druckmann, y con el animador







Cuando nos reunimos, *Naughty Dog* conseguía el apoyo de Trophy. No tenía que hacer mucho para mejorarlo, pues el juego se ajusta a las normas de Sony.

No se entregan trofeos por las medallas ya ganadas porque los archivos de parada contienen datos relativos a las medallas, y se podrían usar para aumentar la colección.

cinematográfico, Josh Scherr, pero ella también es muy buena diseñadora de juegos, y creo que ve el proceso de diseño como si se tratase de un juego de pídola: Partes de una serie de buenas ideas para jugar, las fortaleces y ves hacia dónde te llevan, y más tarde, ya puedes pensar en los personajes. En realidad, no se puede escribir una historia y hacer un juego con ella; la historia y el juego surgen juntos a través de un proceso repetitivo en el que vas probando cosas. He visto a Amy hacer eso una y otra vez con los juegos de *Soul Reaver*, tratando de crear una historia densa y bien armada que a la vez cuente algo sobre los personajes, y que además se corresponda con la mecánica del juego.

¿Hasta qué punto se implicó en la historia?
Estuve en todas las reuniones en las que se hablaba de la historia del juego, y proponía pequeñas cosas. En el pasado escribí algunas cosas con Amy, pero siempre he considerado que mi papel es el de un director de fotografía que trabaja con el director de Amy. El procedimiento de actuación no consiste sólo en enfocar los planos, se trata también de organizar el decorado, de asegurarse que las luces se colocan a tiempo, de que la gente de vestuario y los attrezzistas están preparados, y que los actores se saben su papel. Creo que ésa es la forma adecuada de considerar el trabajo de los jefes de diseño. Paso gran parte de mi tiempo centrado en lo que ocurre en el momento, cosas como que la mecánica funcione.

¿En qué medida afectan sus decisiones de diseño a la historia?
Es difícil decir qué es lo que se produce antes. En realidad, lo que queríamos era crear un juego ubicado en el mundo real e influido por los clásicos del pulp, eso se nota en la forma en que Drake salta y tropieza, por ejemplo. Es lo que vemos en las películas de Indiana Jones.

Y también se nota en los insultos que suelta cuando aparece un grupo de enemigos...
A eso contribuyó el actor que pone la voz, Nolan North. Cuando estábamos al final de la producción, sentamos a Nolan enfrente de un vídeo con el juego y fue grabando voces. Enseñamos a los actores todo lo que habíamos hecho y tratamos de implicarlos en el proceso.

Europa es ahora un mercado vital para Sony. ¿Qué tal ha marchado *Uncharted*?
Creo que ahora América se ha puesto al día, pero el juego se vendió más rápido en Europa que en Estados Unidos. A los europeos les gustaba la aventura pulp americana.

¿A qué se debe el éxito de *Uncharted*?
California tiene una increíble diversidad cultural y vemos al mundo como un conjunto de gente. Pero a mí me interesa la reacción de los individuos. Hay características humanas comunes que la literatura logra sacar a la luz, porque llega a la esencia de lo que somos. Y quizá por eso *Uncharted* ha tenido tanto éxito, porque consigue alcanzar lo básico del personaje.

Teletipo



Copyright – triple puntuación!

El popular *Scrabulous* ha estado en el punto de mira de los abogados de Hasbro, que tiene el copyright de *Scrabble*, y lo han eliminado de Facebook en EE.UU y Canadá. Rajat y Jayant Agarwalla, los creadores de la aplicación, lo han sustituido por *Wordscraper*, un juego de palabras también con fichas, pero algo diferente, mientras que EA y Hasbro han lanzado una versión oficial en Facebook que "toma prestadas" muchas ideas originarias de Scrabulous. ¿Cuánto puntuaría la palabra "contrademanda"?

SOUND BYTES

"El director tecnológico de ATI se marchó hace seis meses, y el director tecnológico de AMD se fue hace una semana. ¿Qué significa que el principal responsable técnico de una compañía se vaya? AMD ha decaído porque lleva dos años sin desarrollar una arquitectura de gráficos competitiva, desde la fusión AMD/ATI".
Dice el principal científico de Nvidia, **David Kirk**

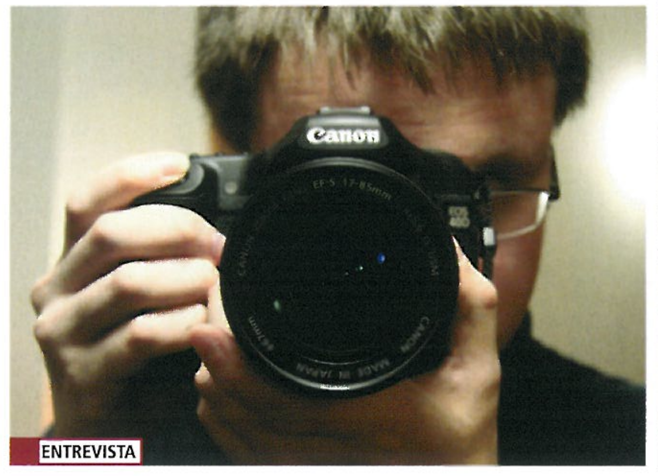
"David Kirk está lleno de mierda",
contesta **Ian McNaughton,** jefe de producto y de marketing de plataformas de AMD.

"¿Lleva ocho años dormido? Hay dos tipos de personas por ahí a las que les gusta hacer comentarios polémicos y llamativos. Están los que son realmente sinceros y los que sólo pretenden cubrir sus debilidades. En Japón tenemos un dicho: "El perro débil es el que más ladra". Así que me gustaría recordarle que trate de mantenerse despierto en los próximos años".
Entre las vistas judiciales de Tecmo, **Tomonobu Itagaki** encuentra tiempo para responder a **Hideki Kamiya,** de PlatinumGames

"Ésta será una de esas veces que digo algo en una entrevista, se lo cuentan a él y me pone en su lista negra durante un tiempo, hasta que me necesite para hacer alguna cosa. Pero creo que ésa es mi opinión en general".
John Carmack acaba de irse y ha dicho que a **Steve Jobs** no le preocupan los videojuegos.

"Soy jugadora y tenía muchas ganas de trabajar en una de las franquicias de juegos más populares, sobre todo porque Eva es un personaje femenino muy potente. Los mundos del juego y del cine se están acercando cada vez más y como actriz quería explorar este nuevo sector tan apasionante..."
Gemma Atkinson aprovecha su papel de la teniente Eva McKenna en *Red Alert 3* para lanzarse a cosas mejores.

"Penny Arcade es lo peor del mundo, así que, no, gracias. ¡Estos idiotas tienen gusto!"
Graham Linehan descarta la posibilidad de que este webcomic influya en la tercera serie de *The IT Crowd*.





ENTREVISTA

Incorporádose a la Alianza

Adam Foster habla del ambicioso mod con el que ha conseguido un trabajo en Valve



Esto fue lo que pasó: otro talentoso miembro de la escena mod ha sido absorbido por el colectivo Valve. **Adam Foster** (arriba) ha sido durante mucho tiempo un importante elemento de la comunidad que elabora los mapas de *Half-Life* y *Half-Life 2*, conocido también por su trabajo en la fabulosa serie de episodios *Minerva: Metastasis.* Los niveles de Foster, con su inteligente reutilización del espacio, animan a los jugadores a entrecruzarse y circular por el entorno, evitando el cliché de dirigirlos de una habitación a otra a través de un corredor. Nos reunimos con él poco después de que volviera de su primera reunión con sus nuevos benefactores.

"Intenté organizar las cosas para que una sección del mapa permitiera ver la siguiente. Es mucho más divertido tener enfrente un lugar interesante"

Una de las características de tu serie es el diseño compacto y económico de los niveles. ¿Cuáles son tus frustraciones respecto a la forma en que los juegos han utilizado tradicionalmente la arquitectura?
Los juegos han utilizado demasiado a menudo sus mundos como una serie de compartimentos estanco desconectados, sin relacionar ninguna situación de juego con elementos anteriores o posteriores de ese universo. A veces no hay nada detrás de una esquina o después de una escalera, más allá de la vaga necesidad de limitar los movimientos, el juego o la visibilidad. Al final es sólo un juego, en lugar de un mundo real y vivo. Uno de los juegos que me han impresionado últimamente ha sido *Stalker: Shadow of Chernobyl*. Los diseñadores parecen haberse dedicado a levantar gran cantidad de arquitectura realista, antes de intentar diseñar un juego que se adapte a ese espacio. El resultado es que existen edificios que no tienen un propósito determinado en el juego más que estar ahí. Me encantó. Pero probablemente no es una forma muy sensata de crear un juego que pueda lanzarse próximamente. En cuanto a *Minerva,* sólo estaba yo trabajando en él, así que no pude construir mucho yo solo. Intenté organizar las cosas para que una sección del mapa permitiera ver la siguiente, y viceversa. Es más divertido tener enfrente un lugar interesante, sabiendo que tarde o temprano puedes ir.

¿Crees que esto ha cambiado con lo último que se ha añadido a la serie *Half-Life?*
Half-Life 2 tenía probablemente la mejor versión y la más evidente de esta idea de "ver el camino que tienes delante de ti", con la omnipre-



Tras visitar las oficinas de Valve en Seattle, Foster se muestra bastante ilusionado, pero cauto, sobre su trabajo. "No puedo decir nada, pero ¿puedo saltar de alegría?"



Fotografía: Charles Peterson

sente Combine Citadel dominando el horizonte. Casi desde el principio del juego uno, tenía claro dónde terminaría. *Half-Life* ha sido en general bastante inteligente en el uso de la arquitectura; puntualmente aparecen secciones en las que hay habitaciones aparentemente desconectadas, pero normalmente el jugador tiene una dirección marcada para lo que está haciendo. Nunca estás brujuleando sin ningún objetivo en concreto, siempre estás yendo a alguna parte, ¡aunque algunos de los itinerarios estén sospechosamente llenos de desvíos y distracciones!

Durante la producción de *Minerva*, ¿cómo te apoyó el equipo de desarrollo?
Estuve jugando a *Episodio Uno* y *Dos* cuando estaban en desarrollo, antes de que se lanzaran, y, a cambio, ellos jugaron con mi versión en desarrollo de *Minerva*, en lo que parecía una auténtica prueba de juego de Valve, donde aparecieron todo tipo de errores y equivocaciones, y la mayoría se solucionaron. ¿Alguna vez has visto a alguien perderse en un mapa aparentemente lineal? Pues puede ocurrir, y hemos evitado que vuelva a pasar cerrando puertas cuando los jugadores pasan.

Y ahora la empresa te ha captado. ¿Qué té dijeron en Valve cuando te contactaron?
"¿Te interesaría trasladarte a Bellevue y trabajar en nuestros juegos?" Eso fue todo. ¿Acaso alguien esperaba trompetas, fanfarria y fuegos artificiales? Algo que caracteriza a Valve es que las cosas son tremenda y ridículamente informales. Es estupendo.

Aunque en Valve suelen ser algo ambiguos a la hora de describir sus puestos de trabajo, ¿puedes decirnos algo sobre el tipo de áreas en las que esperas trabajar?
Creo que, para empezar, trabajaré en el trazado de mapas del *Episodio Tres*. El sistema de grupúsculos planteado aquí parece favorecer que los límites entre las especialidades de cada uno sean difusos, lo que supone que, por ejemplo, un programador pueda sugerir ideas para la trama del juego, hablando simplemente con sus compañeros de trabajo. Así que estoy seguro de que acabaré aportando cosas en áreas muy diferentes, aunque identificar esas aportaciones será prácticamente imposible.

¿Has querido hacer alguna cosa que no haya podido hacerse por falta de recursos?
Para ser sincero, ahora mismo estoy pensando en crear nuevo material para jugar. ¿Quizá debería pensar más bien en algo así como "¡por fin voy a hacer mi obra maestra!"?.

¿Sabes algo sobre si *Minerva* podría ser parte del canon *HL2*?
¡No tengo ni idea! Parte de la trama de *Minerva*, tanto intencionada como accidentalmente, supone que seguirá estando al margen de Valve. Un supuesto sacrificio final convertiría las acciones de *Minerva* en algo tremendamente importante, pero más bien por la falta de algo monstruoso que ocurriera en nuestro mundo, más que por una batalla visible que podría recordarse, y quizás incluso conmemorarse.

En cualquier caso, ¿*Minerva* seguirá? ¿Qué pueden esperar los fans de *Out of Time*? Parece que tú has dicho que habrá 'extraños añadidos al juego'.
Espera y verás. Me encantaría poder decir algo más, pero no sé casi nada.







"El mod terminado era más grande de lo que imaginaba –dice Foster–. El funcionamiento episódico demostró ser útil para marcar hitos en el desarrollo y obtener feedback del público".

SERVICIO DE VENTA POR CORREO:

902 110 453

SERVICIO A DOMICILIO (NORMAL: 3€ URGENTE: 6€)

GameSHOP

especialistas en video juegos

W W W . G A M E S H O P . E S

ENVIO A DOMICILIO · SEGUNDA MANO · JUEGOS EN RED

A CORUÑA

c/Real, 24 - 15402 FERROL
981 325 727 EMAIL: ferrol@gameshop.es

ALBACETE

¡¡ PRÓXIMA APERTURA!! C.C. Los Llanos, Avda 1º de Mayo s/n Local nº 38 Planta Baja02006 ALBACETE

c/Feria, 16 · 02005 ALBACETE
967 66 66 93 EMAIL: feria@gameshop.es

c/Pérez Galdós, 36 · 02003 ALBACETE
967 50 72 69 EMAIL: albacete@gameshop.es

c/Nueva, 47 · 02002 ALBACETE
967 61 03 08 EMAIL: nueva@gameshop.es

c/Melchor de Macanaz, 36 · 02400 HELLÍN
967 17 61 62 EMAIL: hellin@gameshop.es

c/Corredera, 50 · 02640 ALMANSA 967 34 04 20

ALICANTE

c/Capitán Antonio Mena, 130 · 03204 ELCHE
966 64 13 11 EMAIL: elche@gameshop.es

ALMERÍA

c/Iglesia, 36 · 04700 EL EJIDO
950 48 15 32 EMAIL: elejido@gameshop.es

BALEARES

c/Abad y Lasierra, 52 BAJO · 07800 IBIZA
971 80 68 43 EMAIL: ibiza@gameshop.es

c/Passeig de S'estació,6 L-2 · 07500 MANACOR
971 55 90 66 EMAIL: manacor@gameshop.es

c/Caputxins, 9 · 07002 PALMA DE MALLORCA
971 71 72 65 EMAIL: palma@gameshop.es

BARCELONA

c/Sant Quirze, 19 · 08201 SABADELL
93 727 60 45 EMAIL: sabadell@gameshop.es

c/Sant Antoni Maria Claret, 502 Tienda 3 · 08027 BARCELONA
93 349 65 55 EMAIL: barcelona@gameshop.es

c/Santiago Rusiñol, 31 · 08870 SITGES 93 894 20 01

Rambla Francesc Macià, 65 L4 · esq. c/Tarragona · 08226 TERRASSA 93 787 56 20 EMAIL: terrassa@gameshop.es

Boulevard Diana, Escolapis, 12 · Rambla Principal · 08800 VILANOVA I LA GELTRU 93 814 38 99 EMAIL: vilanova@gameshop.es

CÁDIZ

c/Benjumeda, 18 · 11003 CÁDIZ
956 22 04 00 EMAIL: cadiz@gameshop.es

CANTABRIA

c/Ardigales, 17 · 39700 CASTRO URDIALES
942 78 34 12 EMAIL: castrourdiales@gameshop.es

c/José María Pereda, 10 · 39300 TORRELAVEGA
942 08 71 82 EMAIL: torrelavega@gameshop.es

c/José María Pereda, 55 B · 39300 TORRELAVEGA
942 08 78 33 EMAIL: torrelavega2@gameshop.es

c/Hernan Cortés, 4 · MERCADO DEL ESTE · 39003 · SANTANDER
942 07 83 40 EMAIL: santander@gameshop.es

CASTELLÓN

C.C. Costa Azahar · N-340 Km 1042 · 12580 BENICARLO
964 462 981 EMAIL: benicarlo@gameshop.es

GRANADA

c/Arabial frente Hipercor · 18004 GRANADA
958 80 41 28 EMAIL: granada@gameshop.es

LAS PALMAS

c/Tagoror, 2 · L-2 · 35500 · ARRECIFE (LANZAROTE)
928 803 863 EMAIL: lanzarote@gameshop.es

MADRID

c/Paseo del Deleite S/N · C.C. EL DELEITE · 28300 ARANJUEZ
91 892 05 49 EMAIL: aranjuez@gameshop.es

MURCIA

Avda. de Granada, 15 · 30500 MOLINA DE SEGURA
968 64 52 72 EMAIL: molina@gameshop.es

c/Virgen de la Esperanza, S/N · 30008 MURCIA
968 90 83 72 EMAIL: murcia@gameshop.es

c/Maestro Mora, 20 · 30510 YECLA
968 71 84 17 EMAIL: yecla@gameshop.es

Avda. de La Constitución, 79 · 30870 MAZARRÓN 968 59 28 30
Avda. La Costa Cálida, 57 · 30860 PTO. MAZARRÓN 968 15 40 05
EMAIL: mazarron@gameshop.es

OURENSE

c/Paseo, 30 Galerias Viacambre · L-A
32003 OURENSE 988 22 42 33 EMAIL: ourense@gameshop.es

SALAMANCA

Plaza San Julián, 4-6 · 37001 SALAMANCA
923 21 64 05 EMAIL: salamanca@gameshop.es

TARRAGONA

c/Marc Mola, 25 · 43202 REUS 977 33 83 42

TENERIFE

c/Mónaco, 8 · Edificio Marte · 38650 LOS CRISTIANOS
ARONA (TENERIFE) 922 75 30 52 EMAIL: tenerife@gameshop.es

VALENCIA

c/Menorca, 19 C.C. AQUA Local 210 VALENCIA
96 330 47 50 EMAIL: valencia@gameshop.es

VIZCAYA

c/Zabalondo, S/N C.C. BILBONDO · 48970 · BASAURI
94 449 69 47 EMAIL: basauri@gameshop.es

TODOS LOS PRECIOS INCLUYEN I.V.A. TODOS LOS PRECIOS SON VÁLIDOS EXCEPTO EN CASO DE ERROR TIPOGRÁFICO. PRECIOS EXCLUSIVOS VENTA ONLINE Y TELEFÓNICA. TODAS LAS OFERTAS SON VÁLIDAS HASTA FIN DE EXISTENCIAS





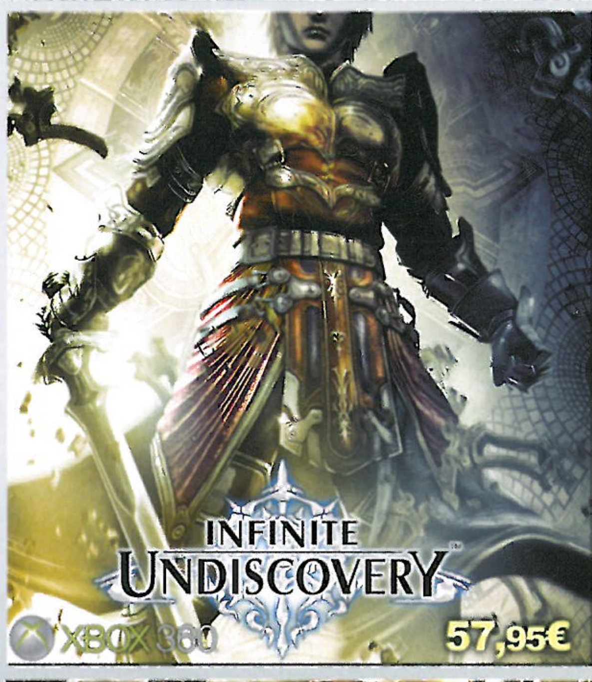




XBOX 360 PLAYSTATION 3

GOLDEN AXE BEAST RIDER

RESÉRVALO









especialistas en video juegos
WWW.GAMESHOP.ES

SERVICIO DE VENTA POR CORREO:
902 110 453
SERVICIO A DOMICILIO (NORMAL: 3€ URGENTE: 6€)

CONSOLA PSP SLIM & LITE PLATA O NEGRA

169.95€ /+GPS 249.95€

CONSOLA PSP SLIM&LITE PLATA + GOD OF WAR

189.95€

NAVEGADOR PSP GO! EXPLORE

119.95€ /+KIT 149.95€

RACING WHEEL INALÁMBRICO (INCLUYE DEMO FORZA 2) XB360

96.95€

HD-DVD PLAYER

9.95€

DISCO DURO 120 Gb

120.95€

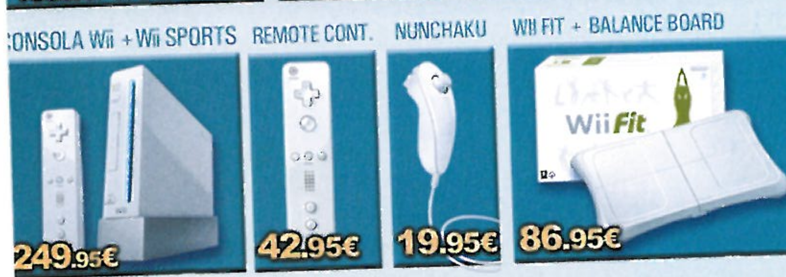
CONSOLA Wii + Wii SPORTS

249.95€

REMOTE CONT.

42.95€

NUNCHAKU
19.95€

Wii FIT + BALANCE BOARD


86.95€

NINTENDO DS LITE (3 COLORES)

149.95€

NINTENDO DS LITE (3 NUEVOS COLORES: ROJO, VERDE, TURQUESA)

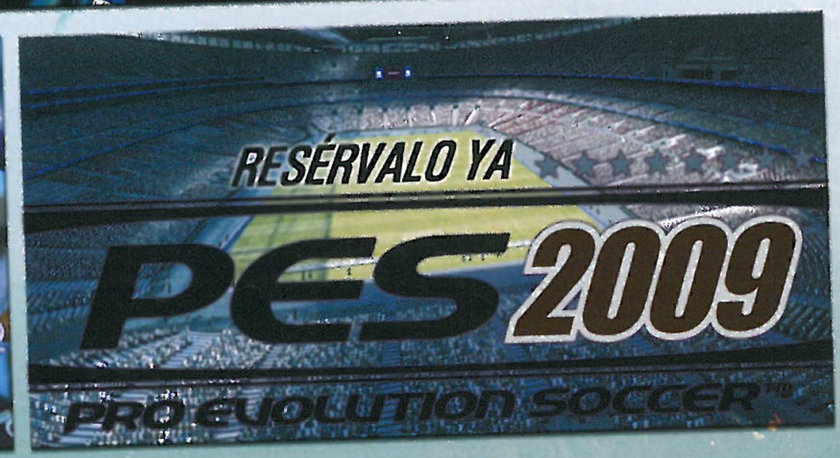
149.95€ 149.95€ 149.95€













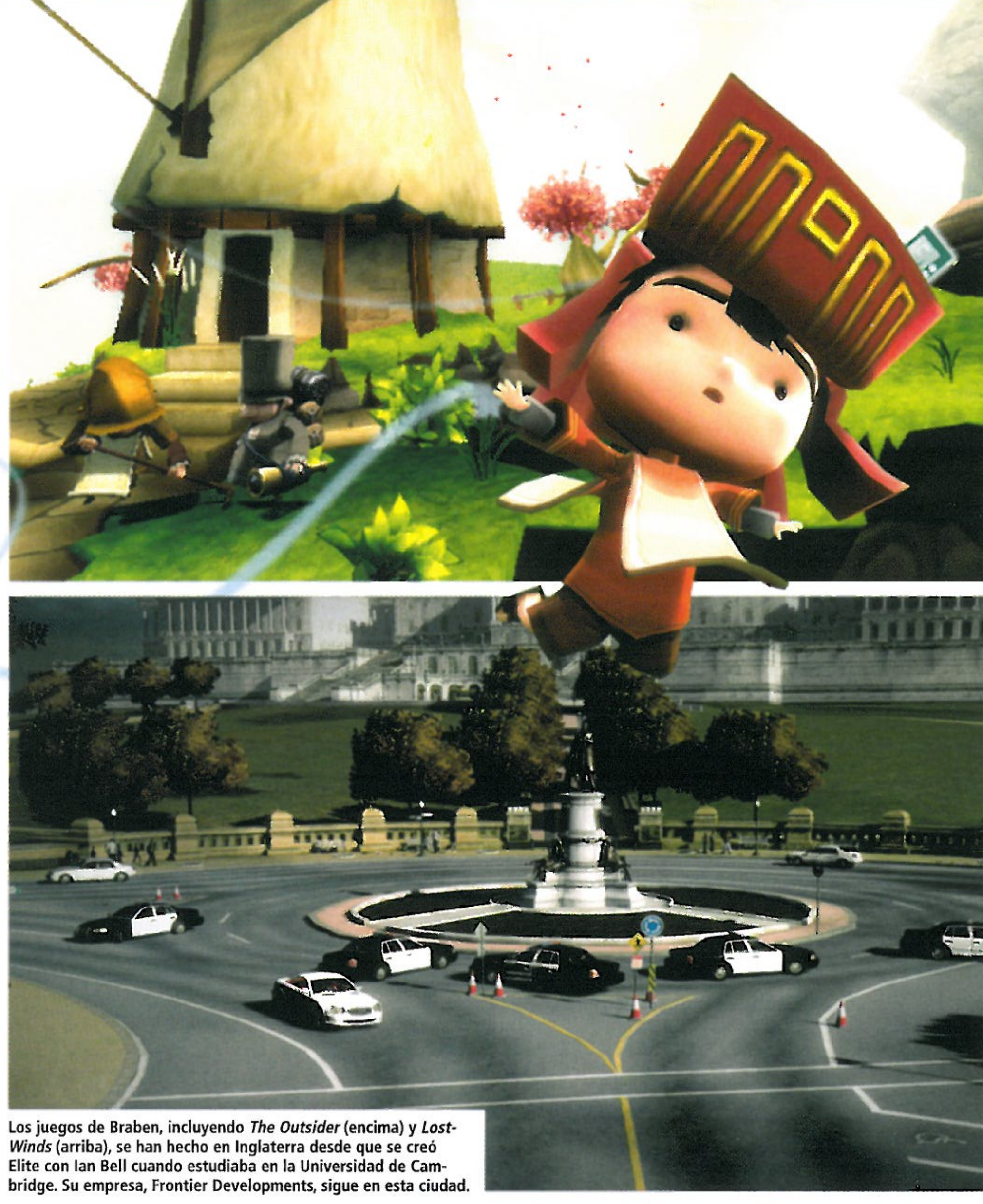
INDUSTRIA

¿Marchan bien los juegos?

Mientras una nueva campaña revitaliza Britsoft, David Braben localiza los problemas

El juego británico *Grand Theft Auto IV* rompió los récords de ventas en su primer día vendiendo más de tres millones de copias. Otros títulos británicos, como *Tomb Raider* y *SingStar,* han tenido un éxito similar, si no igual, en el mercado mundial, captando tanto al público más devoto como a los jugadores casuales. A pesar de esto, hace dos años, el Reino Unido dejó de ser el tercer productor de videojuegos del mundo. En 2006, pasó al cuarto puesto en la lista, superado por Canadá. Y, mientras el país donde nació Jason Priestley y el sirope de arce tiene previsto crecer un 25 por ciento durante este año, las cifras del Reino Unido caerán en un 3 por ciento. ¿Se puede hacer algo para parar la caída? No, si no se producen cambios importantes en la política respecto a los juegos, y si no se les favorece a través de los impuestos. Esto es lo que dicen las empresas SCEE, Relentless Software, Microsoft Game Studios, Codemasters y otras, que se han unido para sacar adelante *Games Up?,* una campaña orientada a revitalizar el negocio de los juegos en Gran Bretaña. El representante de *Games Up?,* **David Braben** (fotografiado arriba), codesarrollador de Elite y fundador de Frontier Developments, afirma que la reducción de impuestos que se ha concedido a los desarrolladores de otros países los convierte en lugares más atractivos que el Reino Unido: "Muchos otros países están atrayendo a una industria de juegos que es enormemente próspera, y el Reino Unido se está perdiendo bastantes apoyos". Braben no llegará tan lejos como para sugerir que el gobierno ha actuado de forma completamente irresponsable con la industria; de hecho, insiste en que *Games Up?* no está pidiendo que se produzcan los mismos recortes de impuestos que otros países –Estados Unidos, Canadá, Australia– dan a los desarrolladores de juegos. "Lo que queremos es que haya un mayor equilibrio en el asunto de los juegos –explica–. No es algo común en toda Europa, pues Francia también trata favorablemente a los juegos". Y, más allá del tema de los costes, hay que tener en cuenta también la drástica escasez de gente capacitada para trabajar en este campo. Según Braben, esto ocurre principalmente porque la mayoría de los estudiantes consideran que los cursos de informática del país son terriblemente aburridos. "Son cosas paralelas –explica–. Estamos tratando con todas nuestras fuerzas de convencer al gobierno de que podemos servir para motivar a los chicos y a los estudiantes, logrando hacer más atractivas aquellas materias de las que en este momento hay falta de formación. Los juegos son mucho

"El negocio del juego se está dirigiendo a muchos otros países. La industria británica se está deteriorando porque ahora somos el país más caro del mundo para desarrollar juegos"



Los juegos de Braben, incluyendo *The Outsider* (encima) y *LostWinds* (arriba), se han hecho en Inglaterra desde que se creó Elite con Ian Bell cuando estudiaba en la Universidad de Cambridge. Su empresa, Frontier Developments, sigue en esta ciudad.



Si pensamos en juegos británicos, nos viene a la mente *Tomb Raider.* Se desarrolló en Inglaterra (por Core Design, en Derby), se editó allí (la sede de Eidos está en Wimbledon) y su protagonista es inglesa. Ahora se fabrica en San Francisco.





Su inclinación por los aspectos más sucios de la cultura americana es tan perfecta que muchos se sorprenden al descubrir que *Grand Theft Auto* es una serie escocesa. *SingStar* llega desde Londres, y su éxito demuestra que el karaoke tiene tirón internacional.

más divertidos para trabajar con la gente joven, y pueden utilizarse como un poderoso elemento de motivación. Se ha eliminado de los cursos todo lo que los hacía atractivos. El aumento de asignaturas como la ICT en la escuela secundaria ha causado problemas, ¡porque a los chicos les parece aburrida! Así que es bastante improbable que esos mismos chicos quieran estudiar informática en la universidad". Y Braben señala que esto no afecta sólo a los videojuegos. "A fin de cuentas, los matemáticos, los físicos y los informáticos tienen las mismas probabilidades de ser captados por otras industrias –la financiera, por ejemplo– que por el negocio de los videojuegos. Hemos asistido a un verdadero crecimiento de los cursos sobre juegos en los últimos cinco años. Lo que se enseña en esos cursos no es útil para nuestra industria. ¡Lo que enseñan sobre juegos se puede aprender simplemente jugando! Por eso, los juegos pueden utilizarse como mecanismo de motivación. Y lo mismo ocurre con las matemáticas, la física y la ingeniería, todas ellas son carreras muy importantes para nuestro país". Para los jugadores que no están interesados en desarrollar los juegos que utilizan, hay una razón más para desear el éxito de la campaña de *Games Up?:* si la industria local de videojuegos estuviera más saneada, habría un mejor entorno para producir todos esos juegos innovadores que el Reino Unido ha popularizado. Es obvio que hace falta un cambio potencialmente grande; esperemos que *Games Up?* lo logre.

emocion
lo que quiero lo quiero YA

Quiero matar el aburrimiento con un solo botón antes de pasar página.

MOTO GP 08 · PANG 3 · A TODO GAS 5 · ASPHALT 4 · METAL SLUG 3
WWE SMACKDOWN · BLOCKBREAKER DELUXE 2 · HELL BOY · FIFA 09 · SPORE

Entra en: **emocion>juegos**
o envía **gratis:**
JUEGOS al 404

Envía BIDI al 404.
Descarga la aplicación y captúralo.

Telefónica
movistar

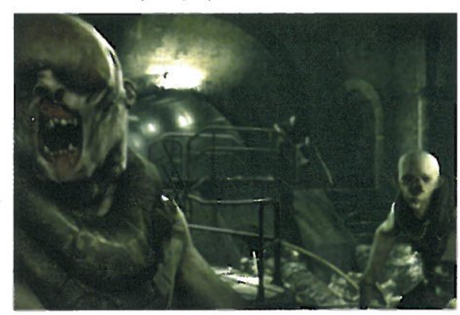
www.movistar.es

Coste de navegación: CONTRATO: 1€ (1,16€ IVA incluido), incluye el consumo de 10 MB en el día natural. Superado este límite se tarificará por bloques de 10 MB. PREPAGO: 1€ (1,16€ IVA incluido), incluye el consumo de 10 sesiones de 10 min de navegación en el día natural. Superado este límite se tarificará por bloques de 10 sesiones. Para ambas tarifas el tope de facturación es de 10€ (11,16€ IVA incluido) por día natural.

PRIMICIAS

Nuevos juegos y actualizaciones que sólo encontrarás aquí

Rage
PLATAFORMA: 360, MAC, PC, PS3 **DISTRIBUCIÓN:** EA



El juego de Id de guerreros de carretera, monstruos y fontanería salvaje sigue siendo demasiado bueno para ser cierto. El último trailer combina coches y miniarmas.

Wallace & Gromit's Grand Adventures
PLATAFORMA: PC, WII **DISTRIBUCIÓN:** TELLTALE GAMES



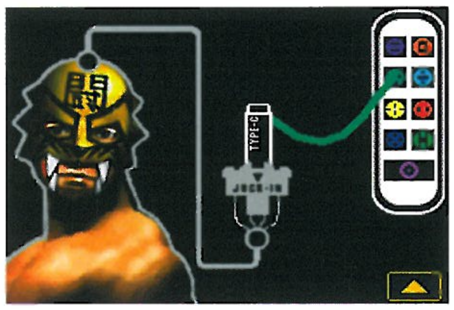
Después de dos exitosas entregas de *Sam & Max*, Telltale cambia de dúo resuelve entuertos para su nueva serie. Otro apunta y dispara con artilugios de ensamblaje.

Skate 2
PLATAFORMA: 360, PS3 **DISTRIBUCIÓN:** EA



Tras su reciente victoria sobre *Tony Hawk's Proving Ground*, el patinador de EA lleva su pelea ante los tribunales, ya que la ciudad ficticia de San Vanelona parece estar prohibida.

Flower, Sun And Rain
PLATAFORMA: DS **DISTRIBUCIÓN:** VIRGIN PLAY



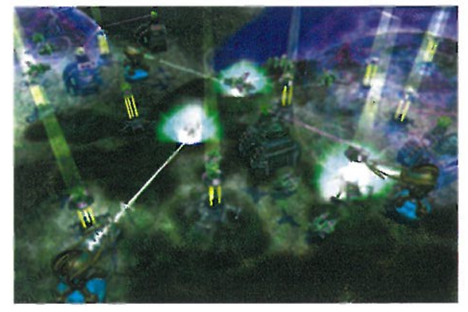
Por si el desactivador de bombas de Suda 51 necesitara más carácter, esta versión con stylus llegará en octubre. Pantallas dobles aparte, parece que los gráficos han sido alterados.

Battle Fantasia
PLATAFORMA: 360, PS3 **DISTRIBUCIÓN:** 505 GAMES



Desafiando una horda de luchadores de los arcade del año pasado, el primer juego de Arc System Works reparte puntos de vida basándose en el tamaño del luchador y su agilidad.

Perimeter 2: New Earth
PLATAFORMA: PC **DISTRIBUCIÓN:** STRATEGY FIRST



Dudosamente considerado por los fans como el ETR de la cabeza pensante, el inteligente terraformer de KDV cambia de ecnología a la vez que mantiene frescas las ideas.

Mortal Kombat Vs DC Universe
PLATAFORMA: 360, PS3 **DISTRIBUCIÓN:** MIDWAY



Problablemente los veteranos de Midway no arrojen a los nuevos personajes (Joker y Linterna Verde) a ríos de lava. Aunque puede que Jax y Kitana no tengan tanta suerte.

Armored Core For Answer
PLATAFORMA: 360, PS3 **DISTRIBUCIÓN:** UBISOFT

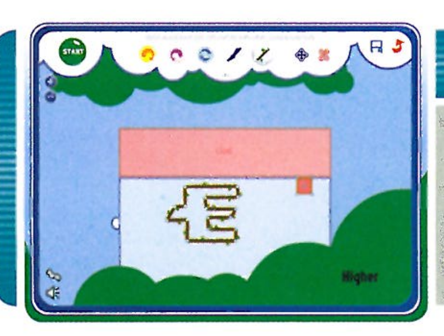


No hay premio para el que acierte de que va todo esto. From Software añade la habilidad de "abrirte camino" por las entrañas de tus enemigos en este mal nombrado título.

Grand Theft Auto IV
PLATAFORMA: PC **DISTRIBUCIÓN:** ROCKSTAR



Si nos guiamos por previos *GTAs* para PC, las calles de Liberty deberían estar rebosantes de pequeños bugs. No se espera sequía de páginas web de fans, ni de comedia.



EL JUEGO DEL MES EN INTERNET
Fantastic Contraption
www.fantasticcontraption.com

Llevar una caja rosa de un lado a otro, eso es todo lo que hay que hacer. Además, hay todo un surtido de palos y ruedas para ello. En el puzle basado en la física de Colin Northway, sin embargo, las cosas no son tan sencillas.

Para empezar, el espacio que tienes para edificar es limitado y de alguna manera constriñe tu exuberante imaginación. Tu artilugio deberá sortear obstáculos, lo que potencialmente te lleva un diseño comprometido. Los montículos son peliagudos mientras que los techos requieren agacharse bajo dispositivos problemáticos.

A pesar de lo adictivas que son estas cosas, y nos remontamos a *The Incredible Machine*, es también bastante frustrante ver tu maravilloso y tembloroso amasijo de ruedas dar vueltas ineficazmente en el aire cuando una de las pendientes es ya demasiado. Exasperante, pero casi imposible de resistir.

7+
www.pegi.info

WARIO REGRESA...

¡PARA HACER TEMBLAR A LOS USUARIOS DE 2D!

Bienvenido a la clásica dimensión de los juegos de plataforma...
¡con un giro nuevo que te sorprenderá!

Con *Wario Land: The Shake Dimension*, únete a Wario en el regreso a sus raíces 2D para rescatar a la reina Merelda que ha sido secuestrada... ¡pero sólo lo hace por el dinero! Disfruta de la sensación de manejar el scroll horizontal con el mando de Wii. Podrás dar puñetazos, lanzar a los malos y hacer temblar a tus enemigos como nunca.

Raro, malvado, avaricioso y obsesionado con el ajo... ¡Wario es único!

La antítesis de Mario. Wario es un antihéroe de pies a cabeza, movido por el sueño de hacerse indecentemente rico. En incontables aventuras Wario ha buscado tesoros en los cuatro puntos cardinales y más allá ¡y ahora tiene la mirada puesta en el botín más fabuloso de todos: el saco de monedas sin fondo!

¡Los dibujos animados cobran vida!

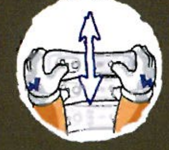
Wario Land: The Shake Dimension incluye minuciosos gráficos de dibujos animados hechos a mano, que dan vida a esta nueva apasionante aventura de Wario.



¡Usa el poder de "Agitación" para moverte con Wario!

Coge el mando de Wii de lado y usa el botón de control ✚ y los botones ① y ② para jugar. ¡Así de fácil!





Agita el mando de Wii para vaciar las bolsas de dinero, coger objetos de enemigos aturdidos ¡o lanzar puñetazos sísmicos que harán temblar la tierra!



Inclina el mando de Wii para afinar la puntería o llevar a buen puerto vehículos como submarinos o cohetes.











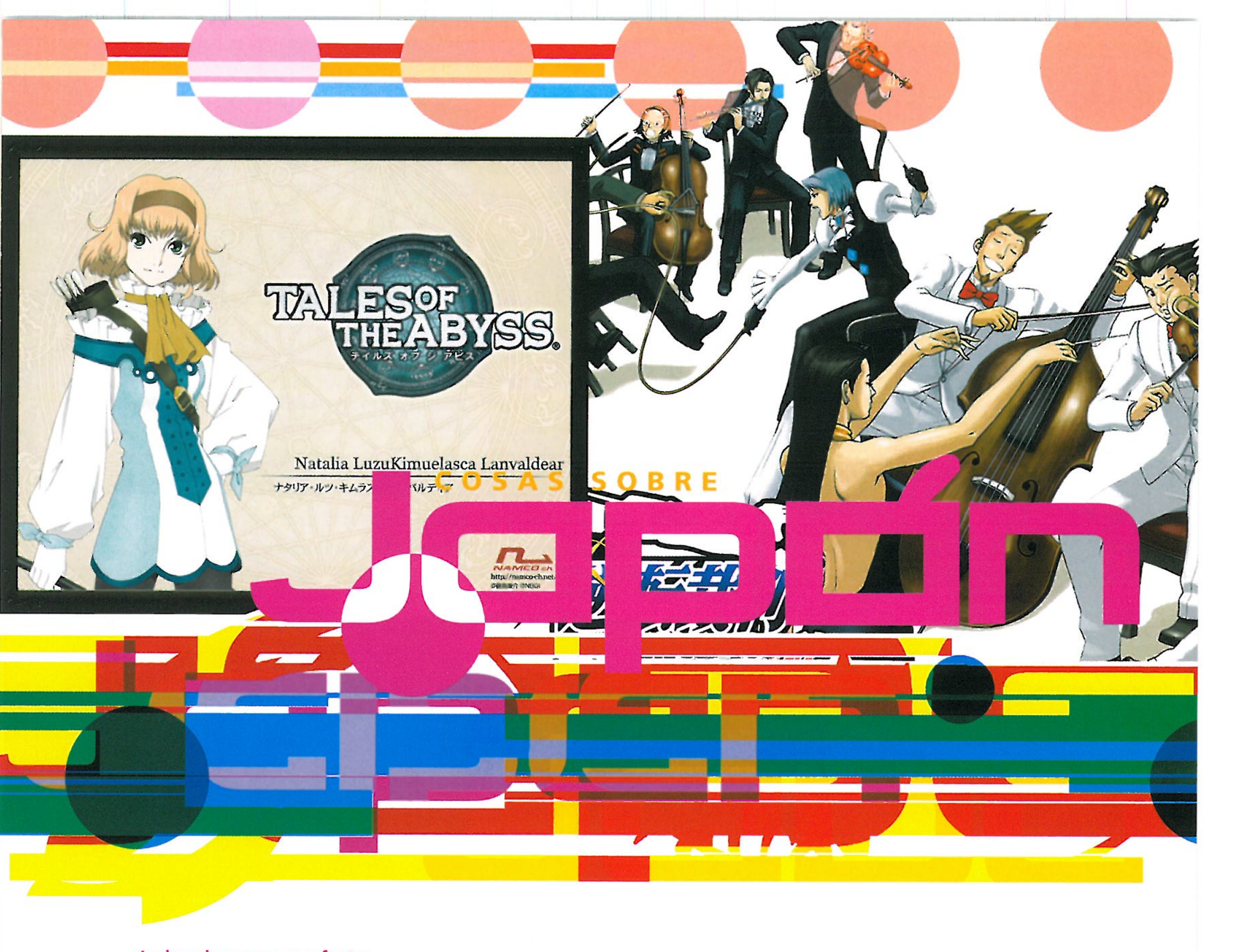


www.nintendo.es





© 2008 NINTENDO. TM, ® AND THE Wii LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. DOLBY, PRO LOGIC, AND THE DOUBLE-D SYMBOL ARE TRADEMARKS OF DOLBY LABORATORIES. MANUFACTURED UNDER LICENSE FROM DOLBY LABORATORIES. © 2008 NINTENDO.



La banda sonora perfecta

Luis García Navarro, traductor de videojuegos

Al evocar la música de los juegos que han pasado por nuestras vidas, siempre hay melodías que recordamos más que otras. Canciones que, por algún motivo u otro nos impactaron, y cuyos acordes resuenan en nuestras cabezas en los momentos más inesperados. Son esas piezas que rayan a un nivel diferente, los temas que por sí solos hacen que la calidad general de un juego suba enteros.

Cada uno tenemos nuestra lista de favoritos particular. Al ponerla en común con la del resto de jugadores y seleccionar coincidencias, obtendríamos la que a priori debería ser considerada una banda sonora perfecta. En Japón, el experimento se ha llevado a cabo infinidad de veces en el pasado, y hoy día, con la eclosión de las redes sociales, es donde mejor se aprecia la afinidad o disparidad de gustos de los nipones en lo que a materia musical se refiere.

Comunidades enteras de jugadores recomiendan y comparten sus gustos en webs especializadas (Mixi, Lastfm), y algunas publicaciones (Dengeki) promueven votaciones para fijar un ranking musical de videojuegos.

En la última encuesta, la opinión de los jugadores japoneses aporta un dato bastante previsible: la mayoría de la "música para el recuerdo" elegida procede de juegos de rol o aventuras, aparcando injustamente temas de videojuegos clásicos de lucha o carreras.

El indiscutible número uno es *Eyes on me*, de Faye Wong. La balada suena en pleno clímax de *Final Fantasy VIII*, que, a pesar de no estar considerado uno de los mejores capítulos de la saga, puede jactarse de tener el mejor tema vocal. La fama de la que siempre gozó el grupo japonés Deen, los creadores de la segunda canción más votada, les viene por el tema principal de *Tales of Destiny: Yume de aru yo ni (Como si Fuera un Sueño)*. La saga *Tales of* siempre se ha caracterizado por sus memorables temas cantados. Su cuidado por la música lo demuestra el hecho de que el puesto número 5 de himnos consoleros lo ocupe *Karma* de *Bump of Chicken*, tema que abre *Tales of the Abyss*.

El indiscutible número uno es el single de *Eyes on me*, de Fey Wong. Suena en pleno clímax de *Final Fantasy VIII*, que, a pesar de no ser uno de los mejores capítulos de la saga, puede jactarse de tener el mejor tema vocal

En tercera y cuarta posición encontramos canciones pertenecientes a dos de los títulos



más redondos de la antigua Squaresoft, *Suteki da ne (¿No es Maravilloso?)* y *Hikari (Luz)*, incluidas en *Final Fantasy X* y en *Kingdom Hearts*, respectivamente.

Los temas que quedan fuera del top 5 están bastante igualados entre sí, y gozan de una calidad tal que les hará merecedores de entrar en él tarde o temprano. Entre ellos encontramos openings *(Tales of Phantasia)* y endings *(Shadow Hearts II)* de muy bella factura.

¿Y en lo que respecta a bandas sonoras puras y duras? Los japoneses tienen también claros sus gustos al respecto. Actualmente, la reina del cotarro, a mucha distancia de sus perseguidoras, es *Persona 3*. Su popularidad es abrumadora, en parte porque la mayoría de temas que incluye son vocales, de los cuales *Tadashi Satomi no Yakkyokuten (La Farmacia de Satomi Tadashi)* es el más representativo. Las aspirantes al trono son bandas sonoras editadas por el sello de música de Square Enix, que demuestra así su supremacía no sólo en el desarrollo de RPGs, sino también en la manera de ambientarlos con música. Cuatro son los títulos que pelean por el primer puesto: *Final Fantasy VI, Chrono Trigger, Valkyrie Profile* y el primer *Dragon Quest,* ordenados según su cantidad de seguidores.

Hasta aquí la mayoría de temas y álbumes nos resultan bastante familiares, pero los japoneses también dejan hueco para la sorpresa. Las pistas de *Ar Tonelico: Melody of Elemia,* las compilaciones de pop n' music y los recopilatorios de Gyakuten Saiban *(Ace Attorney,* la serie de abogados de Capcom) son la alternativa que puede plantarle cara a tanta banda sonora de renombre… y aseguramos que todas son joyas por descubrir.

Resulta extraño comprobar cómo una de las bandas sonoras más aclamada en occidente, la de *Final Fantasy VII*, se cae de las listas de preferencias niponas.

¡La revista independiente de Nintendo!



Pídela en tu quiosco

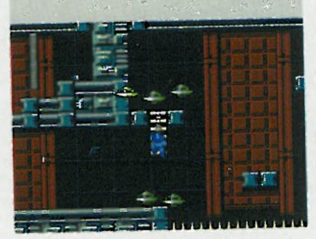
GLOBUS

Lo más

El futuro del entretenimiento electrónico

Los + buscados de Edge

Mega Man 9



Ha sido bastante malo durante muchos años, pero los juegos para la NES eran geniales. Nunca pensé que lo diríamos, pero esperamos su regreso
PS3, 360, WII, CAPCOM

LittleBigPlanet



Las ideas fluyen de Media Molecule, y estamos seguros de que tienen lo necesario para hacerlas realidad. La mejor razón para tener una PS3 está muy cerca.
PS3, SCE

Halo...?



El vídeo de Bungie en el que aceptan el premio EDGE a la Innovación Interactiva era enigmático, aunque dejaba claro que la lucha aún no ha terminado.
360, MICROSOFT

Simuladores con fuerza

¿Hay futuro fuera del Pc para simuladores más hardcore?



Las consolas han sido frecuentemente ridiculizadas por los desarrolladores para PC, y tachadas de no ser más que algo frívolo y ligero. Sin embargo, los géneros que previamente estuvieron pensados sólo para PC empiezan a buscar en las portátiles un mercado mayor.

Race Pro es algo parecido a un experimento para SimBin Studios, y representa la primera incursión del especialista sueco en simuladores de carreras para PC en el mercado de las consolas, desde que se abortó la versión de GTR para 360. Se podría pensar que es un signo de desesperación: el efecto dual de la creciente piratería, que disminuye las ventas de juegos de PC y dispara los costes de desarrollo, forzando a los desarrolladores de mercado a devanarse los sesos para conseguir los mismos resultados que solían tener antes. Y además está el riesgo añadido de que puede que no haya mercado para esos juegos en las consolas. *Forza Motorsport 2* puede haber demostrado que los jugadores de consolas no son reacios a los simuladres de carreras, pero el enfoque de Simbin en el realismo está a otra escala. Tales suposiciones no son del todo irracionales dado el número de desarrolladores que han despreciado el impacto de la piratería.

Blizzard desarrollará por defecto el modo multijugador de *Diablo III*, asegurándose así de que sólo las copias legales puedan tener acceso al servicio de los desarrolladores Battle.net. De manera similar, el sistema Steam de Valve ofrece medios para llegar al consumidor sin el riesgo de la piratería: algo de lo que se beneficia SimBin con *Race 07*.

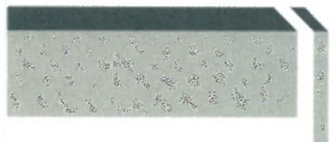
Parece como si la aparición de *Race Pro* para consolas se viera menos afectada por el poco movimiento de ventas en el mercado del PC, que por el hecho de que los jugadores de consolas han probado ser igual de receptivos a muchos de sus géneros, siempre y cuando los controles se traduzcan de forma similar. *Fallout 3*, por ejemplo, es el próximo paso en el experimento de Bethesda de trasladar series tradicionales de PC a consola, y que empezó hace ya tiempo con *Morrowind* para Xbox. El género ETR también ha hecho muchos intentos de tender un puente entre plataformas, a pesar de ser originalmente diseñado para PC, el más llamativo de ellos el inminente *Tom Clancy's EndWar*. De hecho, aún hay muchos géneros que todavía son exclusivos de una plataforma. La simulación más pura y dura será la última en caer, y la táctica de SimBin, sin duda, será toda una aventura, pero también con un precendente de éxito.











PLATAFORMA: **360,PS3**
DISTRIBUCIÓN: **EA**
ESTUDIO: **REDWOOD SHORES**
ORIGEN: **EE.UU.**
LANZAMIENTO: **31 DE OCTUBRE**

Dead Space

Volver a enfrentarnos a uno de los grandes terrores primigenios



"En el espacio, nadie puede oír tus gritos". Con esta despiadada pero realista sentencia, la campaña publicitaria de Alien conseguía infundir el terror en los espectadores antes siquiera de llegar a conocer los espeluznantes acontecimientos que narraba Ridley Scott. Aquel mundo futurista, que parecía tan lejano y próximo, sigue siendo una utopía a día de hoy, casi treinta años después. Tal vez por eso, el miedo al espacio exterior continúa estando firmemente arraigado en nuestros corazones terrenales.

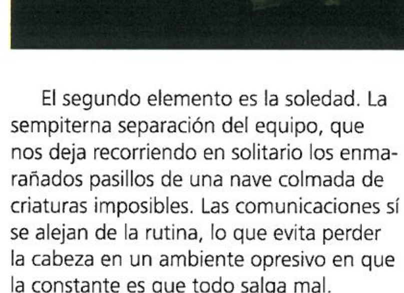
Dead Space añade ciertos elementos muy particulares que, antes de esta generación, hubiera sido imposible de perfeccionar





Además de las armas de fuego, el personaje protagonista podrá utilizar la fuerza: tendrá un botón de puñetazo y otro de patada. Obviamente, requieren acercarse mucho al enemigo, con los riesgos que ello conlleva; y prácticamente nunca serán la mejor opción.

Dead Space logra explotar la fórmula como pocos juegos, por no decir ninguno, lo han hecho hasta la fecha. Kenji Eno, con su *Enemy Zero* hace más de una década, se había convertido en uno de los pocos desarrolladores capaces de captar la esencia de tal odisea. El primer elemento de la ecuación sería un elaborado y desconcertante argumento, en el que vivimos con la inquieud de lo que acontece. En este caso, el descenso a las profundidades de la USG Ishimura está alentado por una fallida misión de reparación. Una tarea rutinaria que se ve abocada al fracaso debido a que el holocausto ya ha tenido lugar. La tripulación es atrapada, perseguida, y sin tener conocimiento de a qué se enfrenta. La dicotomía del cazador cazado, que debe sobrevivir en terreno hostil para no acabar siendo presa de aquello que aceche en la oscuridad.

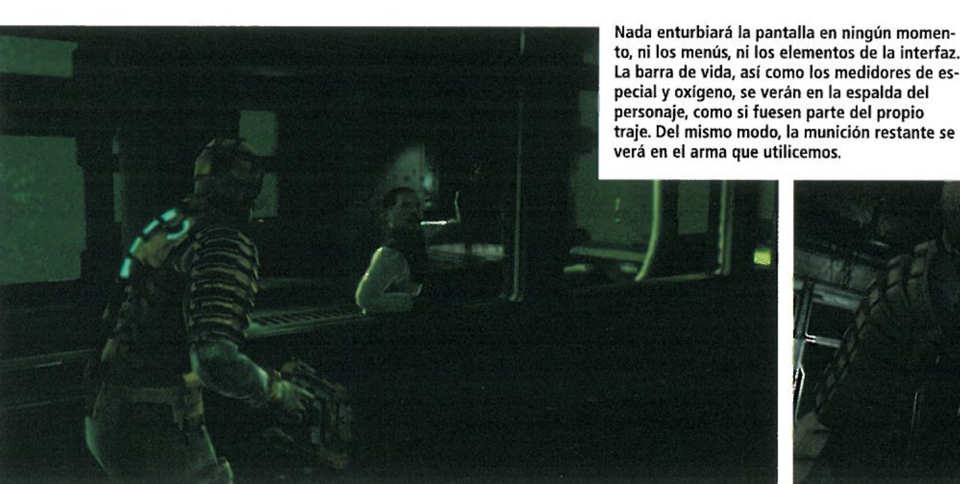


El segundo elemento es la soledad. La sempiterna separación del equipo, que nos deja recorriendo en solitario los enmarañados pasillos de una nave colmada de criaturas imposibles. Las comunicaciones sí se alejan de la rutina, lo que evita perder la cabeza en un ambiente opresivo en que la constante es que todo salga mal.

Dead Space añade elementos particulares que, antes de esta generación, hubiera sido imposible perfeccionar. Son problemas inherentes a la situación espacial en la que nos encontramos, como la falta de oxígeno, la gravedad cero o la despresurización de las habitaciones. Las situaciones en las que nos vemos obligados a salir al exterior son la viva imagen de la angustia y el nerviosismo: el lento devenir de Isaac; la ausencia de sonido que se coinvierte en la quintaesencia de la amenaza, con meteoritos que chocan contra el casco, y todo ello con la implacable cuenta atrás de nuestro medidor de oxígeno.

No se ha obviado el ingrediente maestro para la mezcla: la ambientación. En su interior, la USG Ishimura tiene mucho en común con la Nostromo y la AKI. Su lustrosa arquitectura la convierte en una ciudad en la que se desarrollaba la vida científica, con sus centros de investigación, pabellones médicos, camarotes… Escenarios cambiantes, que, según los problemas energéticos de las distintas zonas o incluso tras el choque de objetos contra el casco, cambiarán su aspecto y su peligrosidad. Sus principales diferencias vienen derivadas de los avances tecnológicos y de la nueva percepción que nosotros mismos tenemos del futuro. La red de menús, pantallas y sistemas, así como el armamento y las distintas funciones del traje, son aquí resultado de la evolución.

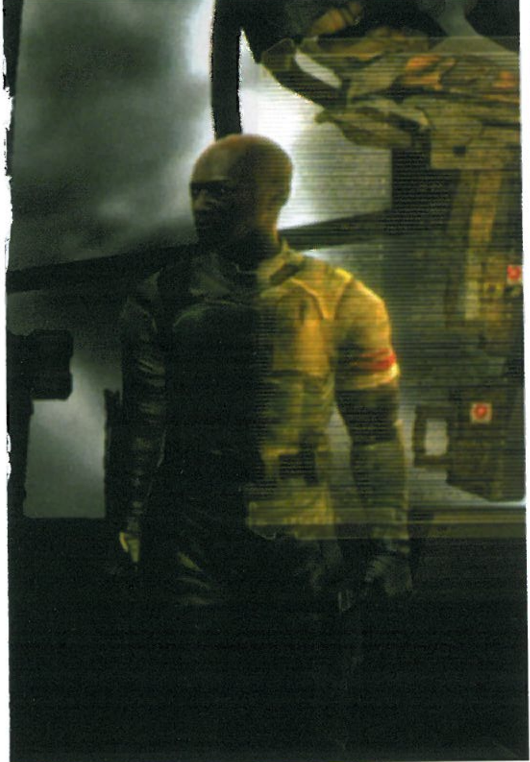
Enemigos. Criaturas humanoides, pequeños seres de dimensiones reducidas, cuadrúpedos con forma de pequeños perros, pájaros, e incluso un gran tentáculo



Nada enturbiará la pantalla en ningún momento, ni los menús, ni los elementos de la interfaz. La barra de vida, así como los medidores de especial y oxígeno, se verán en la espalda del personaje, como si fuesen parte del propio traje. Del mismo modo, la munición restante se verá en el arma que utilicemos.

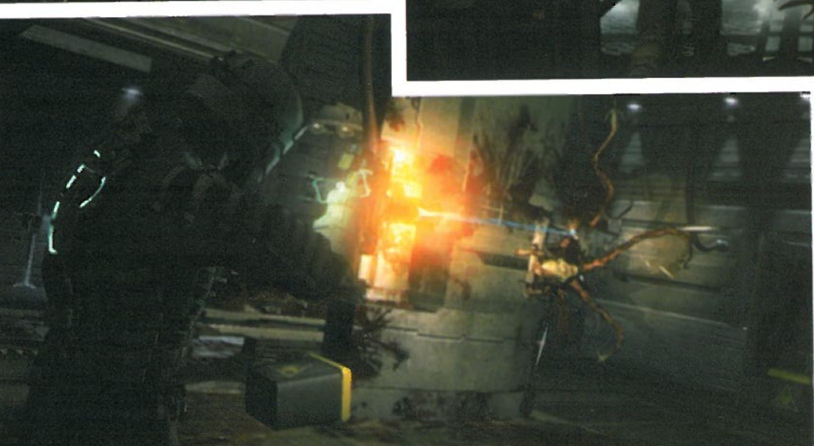










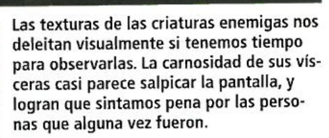




que intenta arrastrarnos a su cueva improvisada de metal y tuberías. Sus avances silenciosos a través de una compleja red de ventilación los convierten en depredadores mortales, imprevisibles, capaces de prepararnos emboscadas o de atacarnos por la espalda. Es la sensación de que ni siquiera con toda esa tecnología avanzada somos capaces de frenar a unos seres casi indestructibles cuando el desasosiego arraiga en el jugador.

La mezcla de esta fórmula requiere algo a lo que Scott no tuvo que enfrentarse: una jugabilidad de calidad, con la que el usuario se meta en el traje de Isaac y se sumerja en la acción sin constricciones. Justamente en un juego con tantos factores a tener en cuenta como éste, será el jugador el que decida si el sistema implantado es el idóneo, y si las ocasiones en que nos vemos sufriendo las consecuencias de nuestra propia torpeza están justificadas. Por lo visto, la falta de puzles más inspirados, o una mayor variedad en sus mecánicas, es también una realidad. Pero el juego consigue su cometido principal, que es estremecer al usuario, someterle a una presión constante y perpetua, manteniendo un frenético ritmo que no decae en ningún momento.

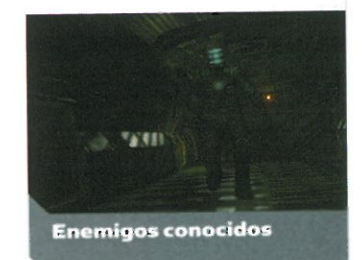
Tal vez tres décadas separen la Nostromo de la USG Ishimura, pero las bases de las dos son compartidas. *Dead Space* combina terror psicológico y gore capaces de sobrecoger al jugador ante el espectáculo desarrollado en pantalla. Y, de todas las sorpresas a lo largo de sus doce capítulos, ninguna será para todos los públicos. El mes que viene llegará el momento de saber si en la inmensidad del espacio y su temida soledad alguien puede escuchar nuestros gritos.



Las texturas de las criaturas enemigas nos deleitan visualmente si tenemos tiempo para observarlas. La carnosidad de sus vísceras casi parece salpicar la pantalla, y logran que sintamos pena por las personas que alguna vez fueron.

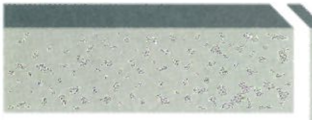


La USG Ishimura, donde acontece la historia, es una construcción majestuosa, una ciudad espacial de diseños sencillos pero funcionales, capaz de compaginar los grises y marrones con carteles publicitarios coloristas.



Enemigos conocidos

Aunque los motivos del desastre acontecido en la USG Ishimura tardarán en desvelarse, lo que está claro desde los primeros compases del juego es que todas esas criaturas despiadadas y amorfas son sus antiguos tripulantes. Viejos conocidos a los que deberemos librar de su penuria, a algunos de los cuales todavía veremos con vida brevemente, antes de que acaben por suicidarse o por sucumbir a las abominaciones que pueblan la nave. Su fortaleza será digna de elogio, pero tienen un punto débil, las extremidades: un disparo acertado en una pierna y otro en la cabeza mientras agoniza en el suelo, y nos libraremos de la amenaza. Los problemas llegan cuando nos atacan en grupo, algo muy habitual...



PLATAFORMA: **360, PC, PS3**
DISTRIBUCIÓN: **ATARI**
ESTUDIO: **BETHESDA**
ORIGEN: **EE.UU.**
LANZAMIENTO: **31 OCTUBRE**

Fallout 3

Escarbamos bajo suelo post-apocalíptico irradiado



A los molestos por el autonivelado de *Oblivion* les gustará saber que una excursión a lo más profundo del páramo provoca la repentina muerte a manos de un supermutante.

Como primera experiencia de juego, resulta familiar. Has emergido hacia la luz del sol, parpadeando, desde una bóveda subterránea, y ves expandiéndose ante ti la vista en panorámico de un mundo realista, cuyo horizonte llama a la aventura. Ante ti hay un camino, pero, a medida que tus ojos discurren por todo tu campo de visión, tienes la sensación de que podrías ir en cualquier dirección para descubrir qué hay allí.

Y entonces miras a la derecha y ves un arma. Los cínicos tenían razón. *Fallout 3* no es más que un *Oblivion* con pistolas.

Es la primera versión jugable que nos proporcionan, y Bethesda no nos coloca al inicio del título, sino en el auténtico arranque de éste. Es un momento similar a cuando dejas la primera mazmorra en *Oblivion*, ya que tu anterior juventud en la Bóveda es una especie de secuencia extendida de creación de personaje y entrenamiento. Dicho de otra forma, es el primer momento en que realmente defines tu destino –para muchos, esa sección era uno de los mejores momentos de *Oblivion*–, cuando todo son posibilidades.



Aunque sea un *Oblivion* con pistolas, semejante etiqueta es tan inútil y tan negativa como decir que *Planescape Torment* es un *Fallout* con espadas



Verlo aquí repetido no tiene que hacer saltar tus alarmas: de hecho, resulta reconfortante. Y es que, aunque sea un *Oblivion* con pistolas, semejante etiqueta es tan inútil y tan negativa como decir que *Planescape Torment* es un *Fallout* con espadas y un cadáver que se regenera.

Primero, la sensación de observar ese páramo desierto no produce excitación aventurera al estilo Tolkien. Resulta algo triste ver granjas quemadas y llenas de juguetes abandonados, un instante de esa clave en que la potencia de un motor tecnológicamente potente es ideal para venderte el mundo. Y segundo, aunque sea un *Oblivion* con pistolas, no estás obligado a dispararlas. Aunque, en nuestra sesión de demostración, otros juguetearon con los extremos de libertad existentes, disparando a los sheriffs y otros pobres bastiones de la civilización –que abundan bastante en el juego–, nosotros preferimos ponernos más serios. Pasamos un buen rato hablando con los habitantes del poblado de Megaton, al estilo *Mad Max*. Antes de aceptar una misión al azar, que nos envió a patear la pradera y a enredarnos en rollos políticos, encontrábamos algunas distracciones como descubrir una estación de metro abandonada.

De hecho, es sólo al comenzar los tiroteos cuando el juego se enrarece. El sistema VATS –en el que usas un sistema de pausa para marcar disparos en diferentes áreas del cuerpo de tus objetivos, gastándote un buen puñado de puntos de acción– no es lo que todos esperábamos. Cuando funciona, sus cinematográficos planos muestran lo más radical de la ultraviolencia, con cabezas desintegrándose en una niebla rojiza. Cuando no lo hace, consigue unos encuadres abiertamente ridículos. Por desgracia, es lo que suele pasar con uno de los enemigos más habituales al principio. Mientras la secuencia de ataque de los lobos implica echarse



Un robot inspirado en el mítico Robby le añade un toque retrofuturista al juego, aunque también hay formas de vida artificiales más sofisticadas.





Está por ver si el VATS es un regalo o sólo peloteo para los tradicionalistas de las batallas por turnos.





Aunque explorar el desierto no lo requiere, al entrar por una puerta hay una pausa para cargar, pero no resulta demasiado intrusiva. Como en *Oblivion*, cuando viajas por primera vez a un lugar tienes que caminar. Después de ello, tienes un sistema de transporte rápido.







atrás antes de saltar, las enormes ratas se tiran sobre ti de forma continua… En otras palabras, a corta distancia están demasiado cerca. Esto significa que, cuando seleccionas el VATS, la patética vista es la de tu personaje inclinándose y disparando una y otra vez contra una bestia que corre contra sus piernas. Incluso cuando funciona, tienes la fastidiosa sensación de que te iría mejor apuntando el arma a tu objetivo y disparando tú mismo el gatillo.

Pero hay otros detalles confusos. Aunque aún es muy pronto para hablar de la calidad de su guión, las voces de los personajes son considerablemente mejor que en *Oblivion*. Aun así, sigue dando la impresión de que los interlocutores no actúan lo suficiente. Comparado con *Vampire: Bloodlines,* en cuanto a interpretación física en primeros planos, se queda a medio camino. Aunque es inevitable que se pierda la densidad de los textos de los *Fallout* originales, un juego con voces tiene que sacarle el máximo partido a lo que tiene, y *Fallout 3* no lo hace. De todas formas, como mecánica, el sistema de conversaciones parece que funciona bien. Aunque hay muchos ejemplos del tradicional tríptico de RPG tipo "Sí, lo haré"/ "Sí, lo haré si me pagas"/ "¡TE MATARÉ!", normalmente hay más opciones, que parecen responder con inteligencia al aspecto de tu personaje. Por ejemplo, alguien con dotes de seducción puede explotar los caminos del amor hacia el éxito. De igual forma, el sigilo está integrado como acercamiento alternativo, así como otras opciones técnicas. Merece especial mención el sistema de hackeado, cuya adivinación de contraseñas es uno de los intentos más naturalistas de hacer un "simulador" de pirateo que no sea ni trivial (como en *System Shock 2)* ni una idea transplantada de otro juego *(BioShock).*

Claro que una hora de *Fallout* sólo araña la superficie. Se trata de un título épico, y su auténtica valía se medirá según como esas decisiones iniciales afectan el resto del juego. Aunque algunos detalles hay que observarlos con reservas, es cierto que tiene una estructura que podría desembocar en una aventura atractiva. ¿Estará a la altura de su estirpe? Para muchos, ésa es la pregunta clave.



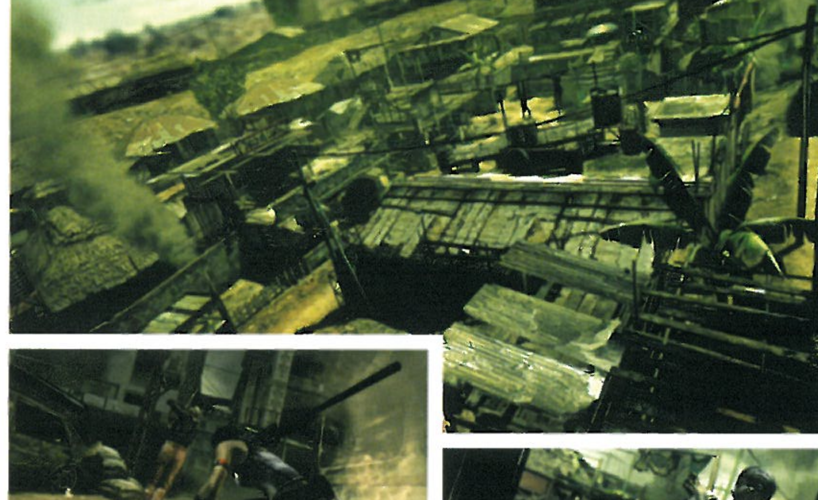
Tierras yermas

Pese a estar ambientado un par de siglos tras la guerra que fosilizó la cultura de *Fallout* en una visión icónica de los 50, sigue habiendo mucha radiación. De forma similar a *Stalker*, tienes que estar atento a los puntos de peligro para evitar recibir una dosis. Es especialmente importante en las partes de curación del juego. Beber agua es muy positivo cuando ha sido purificada; sin embargo, recién salida del grifo hará que el contador Geiger comience a sonar. Si estás aún más desesperado, puedes echar un trago de una taza del váter para vivir una experiencia aún más tóxica.

PLATAFORMA: **360, PS3**
DISTRIBUCIÓN: **PROEIN GAMES**
ESTUDIO: **CAPCOM**
ORIGEN: **JAPÓN**
LANZAMIENTO: **13 MARZO**

Resident Evil 5

Capcom le aplica unas descargas a *RE4* a ver si todavía se mueve





Aunque tiene un cierto brillo artificial, *RE5* es un juego con un aspecto fantástico. La única decepción son las animaciones acartonadas de los infectados, que se parecen mucho a los Ganados de *RE4*.



El momento más inolvidable lo produce la potencia de los puños de Chris. Un golpe al mentón del monstruo con hacha parece doler más que las granadas.

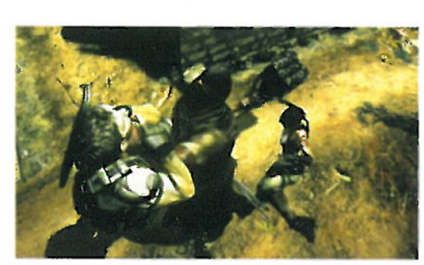
A estas alturas, seguramente has participado en discusiones sobre el hecho de que *Resident Evil 5* conserve casi sin cambios el sistema de control de *Resident Evil 4*. Y, al mismo tiempo, seguro que no has olvidado que *RE4* fue uno de los mejores juegos de la pasada generación, no superado por ningún título de acción en tercera persona.

Después de todo, los controles son tan buenos como lo que se dice de ellos. Y nuestra experiencia más reciente con *RE5* nos ha ayudado a reafirmar que los atributos esenciales de la serie, más allá del mando, están bien representados, y van unidos a adiciones a la fórmula que alteran la percepción de peligro. La más obvia es el número de infectados. El primer nivel de los dos que probamos es relativamente abierto (pero ligeramente más cerrado que el pueblo lleno de Ganado de *RE4)* y está lleno de enemigos. Hasta 15 infectados se abalanzarán sobre ti, y sólo el inteligente uso de cercos, vallas y huecos, combinados con la huida, puede ayudarte a marcar distancias y ganar tiempo para apuntar a la frente de tus enemigos.

El otro cambio importante es el añadido de Sheva. Pelear contra semejante gentío con la ayuda de una IA es una dinámica totalmente nueva en la serie, y divide la atención de ese número aparentemente insalvable de enemigos, abriendo huecos donde no los esperas, y permitiéndote montar trampas con cierta facilidad. También significa que tu avance (constante, debido a la amenaza de verte superado continuamente) siempre debe tener en cuenta su posición: necesitarás su ayuda, y ella necesitará la tuya. La función de darle órdenes no está tan implementada como nos gustaría, pero te permitirá influir en sus acciones de forma más directa.

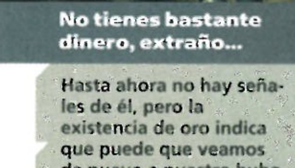
Hay momentos en esas largas batallas, cuando estás rodeado y lejos de tu compañera, en que permanecer quieto para disparar parece una opción suicida, ya que las limitaciones del sistema de control entran en juego. Es verdad que puede resultar torpe, sobre todo por la velocidad de apuntado, pero con la estrategia adecuada puedes imponerte sobre las hordas. Quizá parezca querer vestir al zombi de seda; al menos las peculiaridades del control aumentan la sensación de terror cuando dos infectados se separan y te atacan desde dos puntos distintos.

Aparte de esto, siguen estando todos los detalles básicos de la serie. Vuelven las cajas y los barriles explosivos. Una versión algo más esbelta de los Ganados de *RE4* aparecen en un nivel, y usarán su sierra mecánica para trocear a sus compatriotas y llegar hasta ti, mientras un enorme monstruo con un hacha está destinado a acabar con la vida de muchos jugadores desprevenidos. Añádele algunos toques cinematográficos, como la comunicación de Chris con un piloto, y la esperanza de que el ritmo sostenido y los giros de *RE4* puedan aplicarse a unos entornos más amplios. *Resident Evil 5* va a ser como su antecesor pero más grande, más atractivo y con muchos más enemigos. No es una mala perspectiva.





Los enemigos son capaces de atrapar tanto a Chris como a Sheva, lo que te hace necesitar ayuda rápida. Hay retos atléticos que requieren del compañero para ser superados. Nada revolucionario, pero bien integrado.



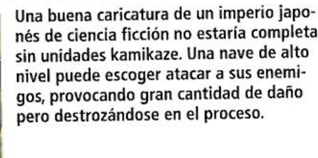
No tienes bastante dinero, extraño...

Hasta ahora no hay señales de él, pero la existencia de oro indica que puede que veamos de nuevo a nuestro buhonero favorito. Además, la elección de armas y objetos en *RE5* se produce en tiempo real. Chris mete y saca las armas de su funda con un botón o puede buscar en su equipo apretando Y. A los incondicionales les parecerá raro ver agacharse a Chris para coger un objeto del suelo, pero cuando un enemigo corre hacia ti, el tiempo dedicado convierte esta situación en una decisión tensa.





Una buena caricatura de un imperio japonés de ciencia ficción no estaría completa sin unidades kamikaze. Una nave de alto nivel puede escoger atacar a sus enemigos, provocando gran cantidad de daño pero destrozándose en el proceso.





PLATAFORMA: **360, PC**
DISTRIBUCIÓN: **EA**
ESTUDIO: **EA LOS ANGELES**
ORIGEN: **EE.UU.**
LANZAMIENTO: **POR CONFIRMAR**

Command & Conquer: Red Alert 3

¿Quién ganaría una lucha entre un oso y un robot? Respuesta: cualquiera

Parece que los viajes en el tiempo pocas veces resultan una buena estrategia militar. En el primer *Red Alert,* Einstein intentaba evitar la Segunda Guerra Mundial borrando a Hitler de la historia, sólo para que Stalin diera un paso para llenar el vacío. En esta ocasión, los rusos piensan que sería una buena idea sacar a Einstein de la ecuación para debilitar a los aliados, pero descubren que han provocado un encadenamiento de hechos que llevan a la ascensión de Japón como tercer rival para la dominación mundial.





Asegúrate de que tienes un ejército capaz de afrontar ataques por tierra, mar y aire. Es difícil tener todas tus bases seguras.

Esto, en la práctica, significa que en *Red Alert 3* te encuentras a escolares japonesas con poderes psíquicos y robots gigantes uniéndose a tipos de unidad tan absurdos como osos con armadura, delfines asesinos y, claro está, rollos de Tesla. Como parte de una serie que se jacta de ignorar la realidad de las guerras, *Red Alert* es un juego de estrategia en tiempo real tan colorido y disparatado como sus antecesores... Y de lo más rápido. Pero la tremenda velocidad que alcanza el ritmo del juego no significa, como en *Command & Conquer 3,* que una batalla multijugador pueda decidirse en diez minutos. *Red Alert 3* extiende la rapidez de movimiento de los oponentes diferenciando claramente los terrenos de aire, tierra y mar, obteniendo este último un énfasis mucho mayor que en juegos anteriores. Muchos vehículos son anfibios, y algunas unidades de tierra se transforman en aviones, así que es posible evitar a los atacantes adaptados a otros terrenos. Adivinar qué está construyendo tu enemigo exactamente y en qué terreno te debes centrar para echar abajo sus esfuerzos resulta vital... Pero, además, cada facción tiene unidades de escolta rápidas para estos supuestos.

La mayor duración de las luchas permite al jugador obtener unidades y armamento de mayor nivel. En una escaramuza sencilla, tuvimos tiempo de sobra para probar los disparos dirigidos y las bombas de tiempo, dos de los cinco niveles de superarmamento desbloqueados acumulando puntos a medida que el juego progresa. Mientras, la fuerza de los rusos viene de sus unidades de aire steampunk, dirigidas por la ceñida militar soviética Natasha Volkova. Por su parte, las unidades japonesas de alto nivel están sacadas directamente del mundo del manga.



Una superarma japonesa llena el cielo de bombas atadas a globos. Bajan lentamente hacia los enemigos, dándoles la oportunidad de hacerlas explotar antes de que aterricen.

Los japoneses también cuentan con la inusual ventaja de no estar constreñidos a construir en un radio estrecho a partir de su base principal. En lugar de ello, tienen unidades de construcción móviles que pueden convertirse en edificios en cualquier lugar del mapa. La capacidad de transformar las unidades de tierra japonesas para usarlas en asaltos navales o bombardeos aéreos limita la habilidad del jugador para la atención al detalle, aunque proporciona una gran versatilidad.

Estas tensiones dejan espacio para tácticas sutiles, y el tiempo dedicado al juego indica que, pese a la satisfacción inmediata que proporciona, *Red Alert 3* no arriesga en profundidad ni sutilidad, detalles inesperados en un juego que enfrenta a osos guerreros contra robots, pero que no por ello son menos bienvenidos.



¿Por qué tan serio?

La serie *Red Alert* no tiene demasiada intención de ofrecer una simulación realista de la guerra, y con frecuencia se regodea en el absurdo. Otro detalle que nos hace reír entre dientes fue la habilidad de colocar unidades de infantería en vehículos para darles otras habilidades: llena un aerodeslizador de perros de ataque, y le crecerán unos altavoces gigantes con los que lanzar ladridos amplificados al enemigo.





"Somos un juego diferente, estamos muy orgullosos de nuestra calidad. Somos Reino contra Reino, ellos son Jugador contra Jugador. A los jugadores les encantará el Reino contra Reino".









Mythic explica los estandartes como algo que "forma parte del juego, no son una simple imagen de tu guild. Si tomáis un fuerte, los personajes se harán aliados y vestirán vuestros colores".

Warhammer Online: Age of Reckoning

Comienza la Guerra y Mythic despliega su ejército de RvR, editores y tomos para sumar súbditos a su causa online

PLATAFORMA: **PC**
DISTRIBUCIÓN: **EA/GOA**
ESTUDIO: **MYTHIC ENTERTAINMENT**
ORIGEN: **EE.UU.**
LANZAMIENTO: **9 DE SEPTIEMBRE**

En esta (última) ocasión antes de poder acceder al producto final, mientras nos damos tiempo para un análisis de un producto tan extenso, en la calma que precedía a la tempestad de su reciente lanzamiento trascendental, Mythic repasó con *EDGE* los factores que deberían llevar su apuesta al éxito objetivo. Era su papel, de nuevo, darle una última vuelta promocional a la mayor incorporación jugable de *WAR*, el sistema RvR (ver *EDGE 27*), que mantienen como estandarte de sus novedades, como atractivo y diferencia respecto a otros MMOs.

Para destacar el Reino contra Reino, Mythic ha poblado todo el mapa de zonas especiales (y opcionales) donde se "llega a multiplicar la tensión, la cooperación y la competitividad en el juego".

En la charla, los del equipo quisieron hacer hincapié en una fase complicada del desarrollo: la personalización del avatar. La premisa era ingeniar "el mayor número posible de herramientas de edición, para que el jugador haga destacar y diferenciarse a su personaje". Existen 20 partes por profesión que se pueden montar por piezas, pero también se ha pensado en variar considerablemente las paletas de color que identifican a un personaje creado. Habrá que encontrar y desbloquear estas paletas para definir el estilo, "hay algunas más complicadas como el rojo sangre o el blanco y negro". La obsesión por la distinción se extiende hasta los trofeos, conseguidos tras acciones específicas, que se sitúan en distintas partes del cuerpo.

Sobresalió, con especial fuerza, el Tomo del Conocimiento. Sorprende por su atención al más mínimo dato, su interfaz y su accesible complejidad, desde la estadística más evidente hasta una curiosidad absurda, pasando por la pista más críptica.

El mayor temor sigue relacionado con la consecución de un equilibrio decente entre 20 clases. "No es nada fácil. Tenemos un equipo completo encargado del equilibrio. En otros juegos dices 'éste es claramente un hechicero', pero en el nuestro, cada uno tiene que trabajar su clase, evolucionar en combate". Las horas de juego lo evaluarán.

Con todos estos nuevos valores y los adicionales que completan la experiencia de *Warhammer Age of Reckoning*, Mythic ya ha tirado sus primeras piedras en su guerra masiva particular. Sumados a la gran extensión de su franquicia, plantean, como mínimo, una rica evolución en el género y un golpe de personalidad, pese a similitudes.



Reino contra Reino

Este sistema añadido al sería la mayor baza "contra" (un enfrentamiento que el estudio esquiva humildemente) el dominio de WoW. "Es difícil no verlo ahí, es como el otro tipo en la habitación", pero evitando una competencia directa, "no es nuestra intención superarles, no hay forma en este momento de que ningún producto supere sus números". La idea oficial es utilizar, en cierto modo, esa enorme base: "Pero sí que vamos a tomar una porción de sus jugadores y vamos a decirles 'muchas gracias'".



La demostración presentó una zona RvR de un castillo de gran tamaño, y el código abierto a los desarrolladores dejó contemplar estrategias que se podrían seguir y puntos clave donde situar a los compañeros.


PLAYSTATION Network
Tolker
doinky
Únete a la experiencia LittleBigPlanet.
Juega a LittleBigPLanet con tus amigos. Forma tu propio equipo Online y disfruta al máximo de esta aventura.
Juntos podréis crear nuevos escenarios, compartirlos con el resto de jugadores de la comunidad y superar nuevos niveles.
Bienvenido a PlayStationNetwork, la parte de PlayStation que no conoces.
www.littlebigplanet.com
PLAYSTATION 3



PLATAFORMA: **360, PC, PS3**
DISTRIBUCIÓN: **EA**
ESTUDIO: **INTERNO**
ORIGEN: **EE.UU.**
LANZAMIENTO: **2009**

El Padrino II

El Don se pone estratégico en una secuela que esperamos sea algo más que negocios



Puedes contratar gente, pero los puestos son limitados. Si encuentras a un candidato más adecuado para un hueco que ya está ocupado, el titular debe ser eliminado, aunque, por desgracia, apenas intervienes en ello.



El juego se sitúa durante los hechos de *El Padrino II*, después de la revolución cubana. Tienes que viajar a Nueva York, Miami y Cuba para cuidar los negocios de la familia Corleone mientras Michael se esconde.

La presentación comienza con los desarrolladores glosando durante un rato el éxito financiero del juego anterior. No parece de gran importancia respecto a lo que recordamos: un juego que no llegaba a alcanzar su potencial, jugueteando con varias mecánicas pero tropezando al hacerlas interactuar, lo que suponía una notable torpeza a la hora de reflejar tanto los tiroteos como la conducción, pese al énfasis puesto en ambos.

¿Hasta qué punto esos fallos recaerán en la más inevitable de las secuelas? Sigue existiendo una evidente disparidad de calidad gráfica respecto a otros mundos abiertos, una sobreabundancia de acción explosiva cuando no lo necesita, y sigue insertándose sin necesidad una historia en la ya de por sí amplia ficción existente.

Aun así, aporta ideas nuevas que pueden llegar a apartarle del montón de réplicas cutres de *GTA* e insuflarle algo de identidad propia. Ahora el progreso del jugador depende de elementos estratégicos: hay una compleja conjugación de intereses y negocios ilegales que el jugador debe asumir y hacer funcionar, organizando misiones de sabotaje, intimidación y asesinato a partir de una abstracta pantalla de mapeado, y a la vez contratar, entrenar y vapulear a nuevos mafiosos. Ya no necesitas estar implicado directamente.

Si monopolizas todos los negocios del mismo tipo, consigues ventajas: por ejemplo, si te haces con todas las tiendas de armas, tus chicos llevarán chaleco antibalas. Pero la IA enemiga también piensa estratégicamente. Asume tres de cuatro negocios, y se te echarán encima las demás familias, esperando evitar que establezcas un monopolio.

Claro que sigue intuyéndose la incoherencia entre las mecánicas –así como entre licencia y juego– que arruinó las ambiciones de su predecesor. Si pierdes un monopolio, las ventajas se desvanecen; los chalecos se desintegran, y te dejan muy debilitado, incluso si estás en medio de un tiroteo. Vapulear a un secuaz problemático consiste en seleccionar una casilla que hace que pueda recibir fuego amigo… ¿No respetaría más el espíritu de *El Padrino* poder llevar al insubordinado a un puente para echarlo al agua con unos zapatos de cemento? Los combates parecen fluidos, pero esos golpes devastadores que llevan a romper el brazo de un hombre o lanzarlo a través de una vitrina parecen más dignos de Bourne que de la Cosa Nostra. Lo que resulta más bien discordante frente a lo realista de la ficción.

Eso sí, hay que reconocerle a EA que, a pesar de que el macarreo sociopático de *GTA* siempre encajará mal en el universo de Mario Puzo, esta secuela intenta redimir esa conexión. Si su uso de la estrategia consigue que el jugador se sienta como un capo de la mafia controlando un imperio del crimen, en lugar de como un ejército de un solo hombre, quizá EA pueda por fin tratar a la Familia con el respeto que se merece.



Trabajo silencioso

Tras cometer un crimen, un marcador te indica cuánto falta para que llegue la policía. Durante ese tiempo, puedes convencer a los testigos de que cierren el pico para que, cuando lleguen los agentes, no sepan a quién arrestar. Aparte de matar a transeúntes, también puedes sobornarlos o intimidarlos, sin machacarlos mucho o se defenderán, obligándote a cometer otro crimen.





Las recompensas por las misiones adicionales redundan en el lado táctico. Hacer trabajillos para el fiscal te permite arrestar a miembros de otras familias, debilitando las defensas de sus negocios clave.











Los competidores tienden a apelotonarse más al final de las carreras que en el primer juego, lo que significa que los errores de última hora no provocan la pérdida de muchos puestos, pero reducen la tensión.



Los pilotos de motos y quads todavía pueden golpear a izquierda y a derecha usando L1 y R1, una maniobra que es difícil de dominar pero que resulta de lo más satisfactoria sobre todo cuando envías el cuerpo de un competidor volando colina abajo.

MotorStorm Pacific Rift

Quizá es por esas estruendosas ruedas por lo que esta isla no es ningún paraíso



PLATAFORMA: **PS3**
DISTRIBUCIÓN: **SCEE**
ESTUDIO: **EVOLUTION STUDIOS**
ORIGEN: **REINO UNIDO**
LANZAMIENTO: **OCTUBRE**

Aunque la esencia dinámica de casi cualquier videojuego se pierde cuando queda congelado en un solo pantallazo, *MotorStorm* es distinto. Su adrenalínico acercamiento a las carreras implica que un momento tranquilo puede convertirse instantáneamente en una masa de chatarra con ruedas, un momento dramático que se acaba antes de que el jugador pueda darse cuenta. Y es sólo en los pantallazos de *Pacific Rift* cuando su detalle gráfico se evidencia: el sombreado aplicado a cada vehículo mientras pasan bajo la espesura de la jungla; el brillo del sol tropical sobre un guardabarros; la forma en que las plantas se parten cuando tus ruedas pasan sobre ellas.

Sin embargo, lo que ves en tiempo real es más insulso: amplias pistas bordeadas de escasa vegetación e indescriptibles texturas para el barro, la hierba y las piedras, todo regado con una capa de movimiento borroso. La ambientación en una isla del Pacífico tiene parte de culpa. Aunque prometía una vegetación exuberante y espectaculares cascadas, la realidad de Cascade Falls y Raingod Spire, los tramos mostrados en la versión completa al 70% que hemos probado, es que muchas secciones resultan algo mediocres. Incluso los efectos del agua resultan sordos y están pobremente renderizados, así que si las ruedas de un monster truck caen sobre un río apenas provoca un chapoteo.

A cambio, hay una amplia variedad de rutas y cruces –algunos de los cuales son aéreos–, reinicios instantáneos y gran cantidad de competidores. La IA es tan pendenciera como en el original, provocando o errores o victorias virtuales, pero con frecuencia causando que las monturas metálicas se interpongan en tu camino y echen por tierra tu progreso. En las carreras también abundan ciertos toques sutiles, como pequeñas rampas colocadas antes de un cauce de agua que aseguran que las motos puedan saltar por encima, evitando así ser ralentizadas o quedarse clavadas, pero evitando también que los vehículos más grandes usen el agua para refrigerar su marcador de turbos.

Sobre el papel, parecía que los monsters truck aplastarían al resto de vehículos, al ser rápidos y pesados. Pero aunque pueda ser así en las rectas, patinan en las curvas por sus amplios giros y su propensión a dar vueltas de campana en terrenos desiguales. También son frágiles, quedando destrozados al chocar contra un árbol. Las pantallas de carga los describen como contundentes, y lo son. Por otro lado, las primeras informaciones del juego indicaban que las motos podrían pasarlo mal, frenadas por la vegetación y el agua, pero son tan rápidas y ágiles como siempre, y de hecho son más fáciles de dominar.

Todos los vehículos parecen algo más sencillos de dominar, aparte del monster truck, aunque el control parece comunicarse con el terreno de forma menos precisa. Dicho en global, *Pacific Rift* va a resultar una experiencia más asequible, pero, más allá de eso, es difícil saber si Evolution ha cambiado algo más que las líneas maestras de las carreras. Y, si se le puede dar un lavado de cara a la isla en el tiempo que queda de desarrollo, puede no ser algo malo.

Tras haber indicado que una pantalla partida podría ser una "pesadilla para el rendimiento", Evolution ha introducido un modo para cuatro jugadores a pantalla partida lleno de detalles.



Vehículo todoterreno

Aunque ya hemos visto la jungla de Cascade Falls, que incluye ríos, barro y montones de vegetación, y la montaña Raingod Spire, que ofrece grandes saltos y curvas cerradas, la versión final del juego ofrecerá otros dos tipos de entorno: playas y ríos (que pondrán a prueba a las motos, ya que el agua las frena), y áreas volcánicas con flujos de lava y rocas sueltas. Al menos las carreras serán más peculiares que en el *MotorStorm* original.

PLATAFORMA: **360, DS, PC, PS2, PS3, WII**
PRODUCCIÓN: **EIDOS**
ESTUDIO: **CRYSTAL DYNAMICS**
ORIGEN: **EE.UU.**
LANZAMIENTO: **21 NOVIEMBRE**



Tomb Raider: Underworld

El regreso a casa de *Anniversary* le sentó tan bien a Lara que la arqueóloga vuelve más aún a sus raíces.



No sabemos si Lara pasa por el quirófano para mantener estas proporciones de diosa griega. Lo que seguro que no lo necesita es Alison Carrol, la nueva chica Croft de carne y hueso.

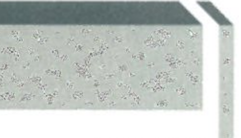


A pesar de los gráciles movimientos de Lara, y su capacidad para realizar con éxito un repertorio de saltos mortales, caer desde cierta altura nos mostrará su fragilidad. Si no muere en la caída, puede ser pasto para tigres o tiburones.



Porqué Lara hace volar por los aires la mansión Croft en uno de los tráilers que cuidadosamente ha hecho públicos Crystal Dynamics? El guión de la nueva aventura promete; Lara deberá sumergirse en el inframundo –*Underworld*– de la mitología nórdica en la búsqueda de una reliquia legendaria como el martillo de Thor, el único arma capaz "de matar a un Dios". El recorrido hasta éste llevará a la señorita Croft a cruzar parajes como un santuario en Tailandia, los restos de culturas precolombinas en México, el Ártico, y las profundidades del mar Mediterráneo. Exploración, plataformas y acción son los elementos básicos de *Underworld*, a los que también hay que añadir los puzles, retos eternamente presentes que tendremos que resolver para poder avanzar por el escenario. En este aspecto se comenta desde la desarrolladora que se están tratando de forma abierta, dando al jugador libertad para su resolución por medio de varios caminos, y no con una única solución posible como antaño. *Underworld* se considera el primer *Tomb Raider* 'completo' a la altura de la nueva generación, ya que se ha concebido para exprimir los nuevos sistemas al máximo. En lo visual, Lara y los entornos amplios y detallados hasta lo pictórico vuelven a ser el centro de atención. Más de 1.700 movimientos diferentes para la escultural heroína aseguran que se mueve con naturalidad, animaciones faciales incluidas. Pero el trabajo en los fondos destaca en mayor medida –y eso contando que competir contra las curvas cada vez más acentuadas con Lara es casi imposible– gracias a la ambientación que transmiten, que les devuelven ese halo de lugares solitarios y ancestrales que casan con la intencionalidad de la propuesta.

Noviembre es la fecha, una época de mucha competencia en el sector del videojuego, pero con la tutela de Crystal Dynamics y las ganas de Lara por seguir siendo tratada como una diva de los videojuegos, olvidado parece el efecto *Angel of Darkness*.



Mushroom Men: The Spore Wars

¿Conseguirá despertarnos el apetito por los champiñones?

PLATAFORMA: **WII**
DISTRIBUCIÓN **GAMECOCK**
ESTUDIO: **RED FLY STUDIO**
ORIGEN: **EE.UU**
LANZAMIENTO: **DICIEMBRE**



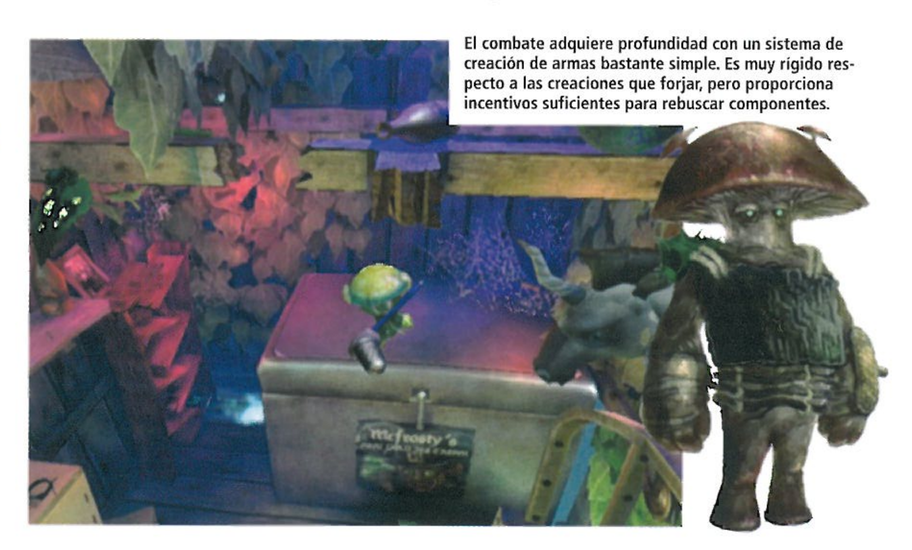


La banda sonora, en parte obra del músico Les Claypool de la banda Primus, se revela conforme completas las metas de los niveles, creando un nuevo sonido ambiente y melodías con un ritmo creciente.

El argumento de Mushrom Men es como si Ed Wood tuviera presupuesto ilimitado para adaptar *Los Borrowers* al videojuego: un cometa libera un polvo extraterrestre que cae sobre el campo, haciendo mutar a los champiñones, que crecen como criaturas con conciencia. Y naturalmente, el resultado es una guerra civil, entre diferentes especies de criaturas fúngicas.

Como Pax, un champiñón de la familia Boletaceae, debes abrirte paso entre entornos tan cavernosos y peligrosos como jardines, chimeneas o cobertizos, para salvaguardar a tu tribu de los ataques de las malvadas Amanitas y Lepiotas. Y por lo que hemos jugado, estos entornos no son únicamente una excusa para montar un nivel lleno de obstáculos, si no que resultan grandes fases plataformeras a las que se te motiva a explorar al dedillo.

Los objetivos aparecen con un punto. Un nivel te hace buscar por sus recovecos objetos contundentes con los que poder matar a un grupo de conejos mutantes, otro requiere que demuestres tu valía en combate con una sucesión de batallas contra un regimiento de champiñones shiitake ninjas y otra en un reto con forma de puzle para activar el mecanismo de defensa del reino Morel para romper el asedio de una tribu rival.



El combate adquiere profundidad con un sistema de creación de armas bastante simple. Es muy rígido respecto a las creaciones que forjar, pero proporciona incentivos suficientes para rebuscar componentes.

Completar estas tareas tiene un interés mínimo, y el juego carece del control tan preciso que puede tener un *Mario*. No obstante, buscarte la vida hacia el objetivo trae esa diversión que pudo verse en *Crackdown*, y la exploración se recompensa mediante mejoras y secretos. Con un sistema de combate que descansa en sacudir el Wiimando y la mayoría del resto de acciones limitadas al contexto, el juego parece depender de que su mundo esté lo suficientemente nutrido y su sabor sea delicioso, junto con plataformas y retos continuos para motivar a esos jugadores acostumbrados a galaxias, a visitar pequeños jardines.


MIRROR'S EDGE
E3 2008
premio al juego más original
PLAYSTATION 3
MIRROR'S EDGE
16+
www.pegi.info
siente el vértigo
16+
www.pegi.info
EA
DICE
mirrorsedge.es
© 2008 Digital Illusions CE AB. All rights reserved.
PLAYSTATION 3



Condiciones atmo

Existe una corriente de pensamiento que afirma que, si los videojuegos quieren lograr ganarse el respeto como medio de entretenimiento serio, necesitarán tener más creativos de renombre, que los responsables de su creación logren aumentar su caché. Esta teoría asegura que hacen falta más Miyamotos, Molyneux y Bleszinskis, con el fin de ofrecer una mejor paridad con los Spielbergs, Lucas y Camerons de Hollywood; será entonces cuando el mundo entero empiece a apreciar lo que representa este medio. Seguramente, como persona que ha llegado a incluirse a sí misma en uno de sus juegos, **David Cage**, escritor y director de

sféricas

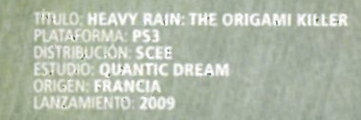
El proyecto soñado por Quantic Dream se convierte en una realidad en PlayStation 3

Heavy Rain: The Origami Killer, apreciaría dicho sentimiento. Cage no es el único en haberse recreado a sí mismo en un juego (¿quién no recuerda cuando en *GoldenEye* le disparábamos al Dr. Doak? Dicho personaje estaba modelado con la imagen de David Doak, quien participó en la creación del juego durante su etapa en Rare), pero el director del estudio francés Quantic Dream llegó más lejos que la mayoría al ponerse a sí mismo en medio del escenario al principio de la demo de *Fahrenheit,* la última aventura de la compañía para PC y consolas.

Era, en cierto modo, el particular momento Hitchcock de Cage, que le daba la oportunidad de hablarle a la cámara y dirigirse directamente al público, rompiendo por unos instantes el encanto del juego y recordándonos que, detrás de todo lo que veíamos, había un ser humano moviendo los hilos. Durante esta secuencia, Cage no le enseña nada al jugador que no le hubiese podido comunicar a través de otros métodos más tradicionales en los videojuegos; pero justamente por eso es por lo que logra impactar. Hay quien llamó a Cage un ególatra por hacer algo así. Otros aplaudieron este intento de jugar con la cuarta pared, en el que se presentaba a un miembro real del staff de producción en vez de recurrir a los convencionales personajes (no en vano, Sonic lleva desde 1991 impacientándose cuando ve que no se toca el mando). Resulta que la fascinación de Cage por la narrativa es, más bien, una obsesión; y con *Heavy Rain,* una exclusiva para PlayStation 3, está intentando, junto con su equipo de París, reescribir algunas de las reglas de las aventuras gráficas, con la intención de conseguir insuflarles nueva vida y que lleguen al público actual.

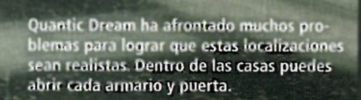
Al escuchar a Cage presentar *Heavy Rain* mientras uno de sus compañeros lo juega con un Sixaxis de PS3, se hace patente que se trata de una experiencia para adultos, representada en tonos que recorren todo el espectro desde oscuro hasta siniestro. Según nos explica, "yo definiría a *Heavy Rain* como un thriller emocional para adultos. Es una experiencia basada en el argumento, el cual no se cuenta mediante escenas de vídeo, sino directamente a través de las acciones del personaje: no ves una historia, sino que la juegas".

Como juego de aventura, *Heavy Rain* ofrece mucha más interacción física que ningún otro y, obviamente, un nivel de realismo gráfico nunca antes visto en un entorno en tiempo real para consolas. Pero los detalles de Quantic Dream no se centran en lograr que una cara rocosa resulte más creíble, ni que el brillo de la carrocería de un coche parezca


TÍTULO: **HEAVY RAIN: THE ORIGAMI KILLER**
PLATAFORMA: **PS3**
DISTRIBUCIÓN: **SCEE**
ESTUDIO: **QUANTIC DREAM**
ORIGEN: **FRANCIA**
LANZAMIENTO: **2009**



Los efectos climáticos cumplen con creces las expectativas. Y más todavía los detalles faciales, animados con una precisión asombrosa.


Quantic Dream ha afrontado muchos problemas para lograr que estas localizaciones sean realistas. Dentro de las casas puedes abrir cada armario y puerta.

estar más pulido; se centran en dar vida a los protagonistas humanos de *Heavy Rain*. En otras palabras, se trata del reto más importante al cual se enfrentan los especialistas de los gráficos creados por ordenador. Cage asegura que "trabajamos muy duro en la captura de movimientos, sobre todo en las expresiones faciales. Como sabréis, los ojos son muy difíciles de crear; la cantidad de movimientos que efectúan por minuto sirve para distinguir si algo es humano o no. Creamos una tecnología para poder capturar esos movimientos de los actores".

Los shaders que se aplicaron a los ojos de la protagonista principal y la piel que los rodea conspiran para empujar a los personajes de *Heavy Rain* hacia la credibilidad. La falta de vida que suele afectar a estos maniquíes digitales se ha visto reducida de forma significativa, y nos presentan a Madison, un personaje cuyos elementos faciales cuentan con bastantes características como para conseguir romper con su artificialidad. Al final, da la sensación de que nos encontramos ante un importante paso adelante dentro de la creación de personajes de videojuegos, y resulta fascinante ver al fin, dentro de un contexto jugable, el trabajo que Quantic Dream ya había tanteado en su demo para PS3 del año 2006, titulada *El Casting*. No parece probable que Cage aparezca en *Heavy Rain*, pero gracias a la tecnología que se ha mostrado aquí, si lo hiciese, seguramente a todos los miembros de su familia les daría escalofríos.

La demo que vimos hoy ha sido creada específicamente para mostrar el estilo visual del juego y su sistema de control. La protagonista principal es Madison, una periodista que visita el hogar de un hombre sospechoso del asesinato de varias mujeres. Su intención es darse una vuelta, hacer algunas fotos, y luego escribir su gran artículo. Al llegar allí, Cage nos explica el particular sistema de control del juego: "queremos que el juego sea accesible, así que cambiamos muchas cosas típicas. Para avanzar no se utiliza un stick, sino que se emplea un gatillo. ¿Por qué? Cuando la cámara cambia [en otros juegos], se modifica también nuestro punto de referencia y nos perdemos. Aquí, al igual que en los juegos de carreras, el gatillo siempre sirve para avanzar; y es analógico, así que puedes decidir si quieres ir rápido o no. La segunda innovación nos la encontramos en el stick analógico izquierdo, que se usa para controlar la cabeza del personaje. Así que, cuando quieras girar, no giras las piernas, sino que primero mueves la cabeza".

Pese a que Cage nos ha explicado cómo funciona el sistema, nos sorprende enseguida el modo en el que se mueve Madison por el escenario. Estamos acostumbrados a controlar personajes vistos en tercera persona con cabezas que permanecen siempre fijas y acordes a la dirección de sus torsos, cambiando de posición dependiendo sólo de los movimientos del cuerpo. El sistema de *Heavy Rain* es como tener una vista en tercera persona dentro del mundo de un personaje cuya cabeza se controla con el ratón. "No queríamos que la cámara se mantuviese estática a la espalda del personaje; queríamos una auténtica sensación de movimiento".

Pronto veríamos más en profundidad el innovador sistema de control del equipo, cuando Madison se acerca a un cubo de la basura, momento en el cual entra en juego el sistema MPAR ("Motion Physical Action Reaction") del juego; éste ofrece información en la parte inferior

> "Los ojos son muy difíciles de crear; los movimientos por minuto sirven para distinguir si algo es humano o no"



REALITY SHOW

Si no habéis visto *El Casting* de Quantic Dream, hacedlo (es fácil de localizar en Internet). Según Cage, "lo que atrajo el interés de la gente fue cómo atravesaba diferentes estados emocionales: desde una sonrisa hasta la ira, pasando por el llanto. Fue el éxito de esta demo lo que nos convenció de que la gente quería ver algo diferente".



Cage: "El juego incluirá 60 escenas como esta, cada una diferente. Conformarán un thriller muy oscuro, lleno de sorpresas y giros de guión: como en una película, nunca sabes qué será lo próximo".

Madison conoce a las amigas especiales del taxidermista. Cage: "No tienes armas, ni coche, ni que resolver puzles, ni que recorrer inventarios. Te enfrentas a la historia en un sentido físico".



derecha de la pantalla, diciéndote cómo interactuar con el objeto que te acabas de encontrar. En este caso, la ilustración muestra cómo se debe mover el stick analógico derecho del Sixaxis para levantar la tapa del cubo y ver lo que hay dentro. No se trata sólo de pulsar un botón y ver cómo el personaje realiza la acción correspondiente: la naturaleza análoga de la interfaz implica que puedes retroceder en la animación, a la velocidad que quieras, y volver a avanzar; es decir, levantar la tapa y volverla a dejar en su sitio. La interacción con el entorno del juego se antoja mucho más orgánica que nada que hayamos visto desde *Trespasser* (un interesante pero fracasado proyecto de EA), pero, dentro de este contexto específico, no resulta ser nada demasiado emocionante.

La sutileza brilla por su ausencia en lo que ocurre a continuación. Al mirar dentro del cubo, se encuentra un zapato. Un zapato de mujer tirado en el cubo de la basura justo enfrente de la casa de un hombre

Heavy Rain utiliza la pantalla partida para aumentar la tensión. En este caso, puedes tener controlada a tu amenaza mientras piensas cuál será tu próximo movimiento".



La calidad artística de *Heavy Rain* se extiende a su trabajo conceptual. El taller del taxidermista parece estar casi tan detallado como en esta imagen.

"No puedes cambiar la espina dorsal de la historia, aunque el modo en el que se cuenta dependerá del jugador"

sospechoso de asesinar mujeres. Ojalá todas las investigaciones de la vida real fuesen tan fáciles.

Muy motivada, Madison se acerca a la puerta principal de la casa, momento en el cual el MPAR empieza a mostrar más detalles de la profundidad del juego, al ofrecer dos opciones posibles: ¿Quieres llamar al timbre, o a la puerta? Después entra en juego el sistema de diálogos, que permite elegir lo que se quiere decir inclinando el Sixaxis hacia la opción deseada.

"¿Hola?", grita Madison. No hay respuesta. El MPAR ofrece la oportunidad de mirar por el agujero de la cerradura o bien a través de las mugrientas ventanas. Madison hace ambas cosas, y ve una oscura y desordenada sala de estar. No parece haber nadie en casa, así que prueba suerte con la puerta del garaje. Cerrada. Se dirige ahora a la parte trasera de la casa.

La ventana de la cocina resulta muy atractiva, pero está fuera del alcance de Madison. En esta ocasión, las instrucciones con el Sixaxis se vuelven mucho más duras: un empujón con el mando permite darle una patada a un bidón para que se ponga en la posición necesaria y usarlo como escalera. "Aquí tenemos otra característica –explica Cage–. Si pulsamos un gatillo concreto, nos mostrará lo que está pensando el personaje; es el sistema de pensamientos". Madison piensa que, posiblemente, sea mala idea el entrar dentro de la casa de un sospechoso de asesinato, pero lo hace igualmente.

Para abrir la ventana y poder colarnos dentro, se emplea otra vez el Sixaxis. Se pulsa el gatillo y surgen nuevos pensamientos de la heroína: "Oh, ¿qué es ese olor? Deben de ser los animales disecados". Resulta que nuestro sospechoso es un taxidermista: toda la sala de estar está llena de animales disecados. Pero "¿qué es aquello que se ve en la chimenea? Un trozo de traje de mujer, ¿tal vez los restos de algo que han quemado allí? ¿Podría ser, tal vez, otra pista?"

En el piso superior, nos topamos con lo que cualquiera que haya visto CSI o similares podría esperarse, pero que Cage parece convencido de que nos dará un susto impresionante: una mujer muerta en el baño, con sangre por todos lados. La siguiente habitación ofrece una imagen más aterradora: parece que a nuestro amigo taxidermista no sólo le gusta disecar animales, sino también mujeres. Tiene una colección interesante, distribuida por toda la habitación, sentadas y de pie, cada una en posiciones concretas para desempeñar algún papel macabro.

Madison dice: "Las ha disecado. Parece que por fin tengo una historia". Cage añade dramatismo: "Hagamos unas fotos y marchémonos enseguida, porque el hombre podría volver en cualquier momento, y nos encontraríamos en una situación comprometida. Oh, oh..."

Se oye el ruido de un coche en el exterior. *Heavy Rain* deja de ser tan previsible para volver a ser interesante. La pantalla se divide en dos, y en una sección vemos a Madison mientras que en la otra se sigue al taxidermista en su regreso a casa. Cage sigue narrando: "Será mejor movernos despacito, porque no queremos hacer ningún ruido, ya que nos podría oír, y estaríamos en problemas". Al pulsar suavemente el gatillo del Sixaxis, Madison se mueve lentamente.

Ahora vemos al asesino con más claridad, ya que la cámara le enfoca sentándose en un sillón y encendiendo la televisión. Al mismo tiempo, también se ve el avance lento de Madison hacia el piso inferior. En cuanto está fuera del campo visual del asesino, se mete en el garaje y sale por la puerta. Los personajes no comparten en ningún momento la pantalla durante esta secuencia, pero la representación de la acción logra conseguir una gran intensidad; incluso cuando Madison llega a su moto y, en su desesperación por salir de allí, se topa con que el motor no quiere arrancar. Logramos resistir nuestras ganas de gruñir mientras Cage aumentaba la tensión: "¡Deprisa, Madison, tienes que marcharte! Cómo no, el motor no quiere arrancar..."

Cage concluye la presentación: "Vale, ésa es una de las historias posibles. El tipo volvió, logramos escapar de la casa; iremos a la policía y le contaremos todo. El escenario tomará buena nota y seguirá contando la historia según lo que hayamos hecho. Sólo con eso, *Heavy Rain* ya sería fantástico, pero es mucho más... Ahora os mostraremos otra opción, una variación".

Se vuelve a jugar la secuencia, pero en esta ocasión Madison hace chirriar el suelo en su intento de huir. "Vamos, intruso, muéstrame tu cara", dice el taxidermista, alertado de tu presencia. Una vez más, aparecen las dos pantallas, pero en esta ocasión Madison debe encontrar un lugar en el que esconderse. "Hay diferentes escondites en la casa, como unos 20 o 30 lugares", explica Cage. Para aumentar la tensión, el MPAR impone que, para esconderse, hay que pulsar varios botones y gatillos del Sixaxis a la vez. La maniobra sale bien, y Madison evita a su perseguidor, aunque acaba metiendo la pata y se ve obligada a enfrentarse a él; las acciones del MPAR definirán, a partir de entonces, la lucha con él y la atropellada huida de esa casa.

Cage destaca otros modos en los que se podría haber jugado el escenario. "Es posible matarle, esconderte y llamar a la policía... O Madison podría morir. La muerte de uno de los personajes jugables resulta muy interesante". Cage no dice nada sobre cuántos personajes jugables habrá, ni sobre cómo se consigue que otro retome la historia.

Cage describe el argumento de *Heavy Rain* como una goma elástica: "Los jugadores, con sus acciones, pueden estirarla o contraerla. Lo interesante es que no puedes cambiar la espina dorsal de la historia, aunque el modo en el que se cuenta dependerá completamente del jugador.

Si todo el proceso de producción acaba suponiendo un juego tan pulido como sus gráficos, entonces el nombre de **David Cage** podría jugar un papel importante en el intento de los videojuegos de obtener un mayor reconocimiento.



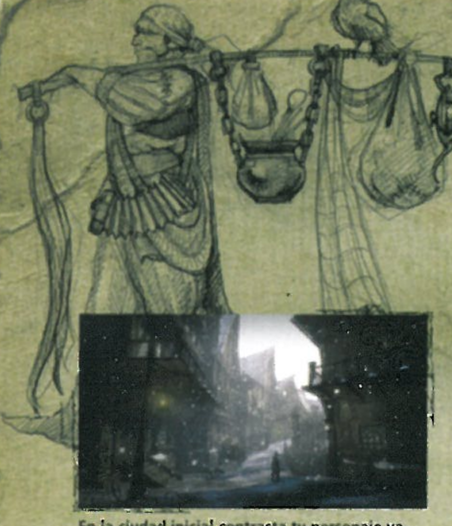


¡Sé bueno, por Dios!

Ser bueno, ser malo... ¿Estás cansado de que se hable de moralina en los videojuegos? Lionhead también. Por eso no te vas a creer lo que *Fable II* te va a pedir que hagas

Hubo un tiempo en que la idea de libertad de elección mientras estabas jugando sonaba a increíble. Pero ha transcurrido mucho tiempo desde entonces en que nos emocionaba ese concepto tan importante. Primero llegaron unos cuantos títulos decepcionantes que ofrecían poco más que breves tiras y aflojas dentro de la mecánica habitual: la adopción de este método de elección en títulos tan diferentes como *Mass Effect* y *Overlord* parecía establecer un estándar que, para todos los demás, nunca pasó de ser un estándar; la libertad que *Elite* insinuaba podía haber conseguido que el futuro de los videojuegos evolucionase hacia algo más que variaciones binarias y flechas narrativas.

Fable nos prometió que para cada elección habría una consecuencia; pero a fin de cuentas sólo nos aportó algunas decisiones divergentes. Así que se nos puede disculpar que estuviéramos un poco escépticos ante *Fable II*. Cuando llegamos a Guildford para probar el juego, no estábamos preparados para lo que



En la ciudad inicial contrasta tu personaje vagabundo con la torre que están construyendo "y da un frío aviso de lo que estás esperando".

sucedió. El director creativo del juego empieza con una frase de Eric Cartman: ¿Harías esta cosa buena para conseguir tal recompensa, o harías esta cosa mala para conseguir esta otra? Claro, Dene Carter habla de elecciones. Y se le nota indignado: ¡Porque eso es la moral para los juegos! ¡Por Dios, estoy encantado con que sea tan sencillo y no se hayan creado otras cosas como religiones en torno a estos conceptos!". No es una respuesta preparada, pero te hace pensar que se trata de algo que ronda la cabeza de este hombre desde tiempos inmemoriales.

Está claro el motivo. Existe la impresión generalizada de que Lionhead y su gente no trabajaron en *Fable* lo suficiente. El equipo se encarga de eliminar cualquier inquietud y crítica sobre su criatura a base de dar él la primera bofetada. Es probable que el

Todos los juegos que presumen de presentar un dilema moral u ofrecer elecciones padecen de la misma desconexión entre la mecánica principal y el "momento de la elección"



mayor problema no saliera a la luz hasta hace poco: parece ser que un 30 por ciento de los jugadores empezaron por el camino malvado, pero cuando lo terminaron entre el 90 y el 95 eran buenos.

Era demasiado sencillo deslizarse hacia la virtud por defecto (en un sentido tanto conceptual como de diseño), un hecho potenciado por la manera en que *Fable* básicamente se basaban en hacer un alto y presentar al jugador una sutil elección moral antes de continuar con el juego normal. Carter admite: "Cometimos muchos errores con *Fable*. Fallamos estrepitosamente al contar la historia. La caracterización y el guión eran malos, y el argumento era místico, por decirlo de forma suave, aunque puede que solamente siguiera la tradición de los antiguos juegos de rol en los que casi nunca sabías qué demonios estaba sucediendo".

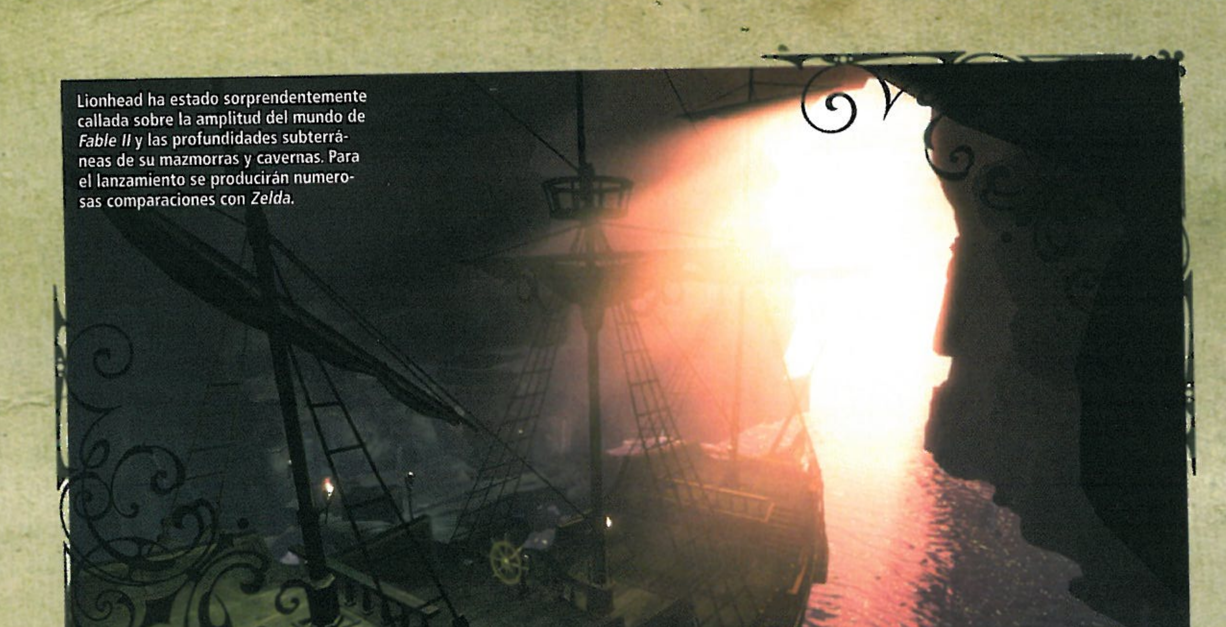
"*Fable* era demasiado duro y rápido, demasiado binario", dice el jefe del estudio, Peter Molyneux. "Mata a éste o salva a este otro o perdona a aquél, y quería que *Fable II* fuera mucho más sutil que eso. Espero que cuando lo juegues no pienses: 'Ah, ahora estoy ante un dilema moral y ahora no'. Espero que simplemente lo juegues. La idea es que el jugador se enfrente a las situaciones sin pensar en cómo está actuando". Esto es más evidente en la sección de la infancia; después de jugarla, podemos decir que contiene numerosas decisiones insignificantes en las que no nos dimos cuenta que elegíamos. Molyneux se suscitó así un momento: "Mi sueño es fabricar un juego donde la gente sea lo que quiere ser y no se sienta constreñida por nosotros los diseñadores. Que tenga que ser una persona que actúa así o hace esto en una situación determinada".

Pero, para ser justo con el *Fable* original, otros juegos fracasaron en lo mismo que él. Todos los juegos que presumen de presentar un dilema moral u ofrecer elecciones padecen de la misma desconexión entre la mecánica principal y el momento de la elección. No nos sorprendió descubrir que las Little Sisters eran una incorporación de última hora en *Bioshock*, y la posibilidad de perdonar al desgraciado en *GTA IV* minimizaba la importancia de todos los miles que te cargas sin pensar. Se trata de que los juegos nunca han sido buenos a la hora de hacerte responsable de tus actos: puedes contar con los dedos de una mano aquellos en los que una elección conlleva el peso de una responsabilidad. Y los que lo logran a menudo no lo indican de forma explícita. *Shadow of the Colossus* hace que el jugador se sienta mal por matar y no hace falta que un PNJ le diga: Eres malo. El mundo te hace sentirte mal: eres un intruso, un fulano de instintos asesinos que ataca sin descanso a bestias gigantescas y pacíficas que están en su hogar.

¿Cómo superar este divorcio entre las interacciones mecánicas de un juego y sus caminos narrativos?



Quizás el aspecto más sorprendente sea el sistema de combate: los enemigos te rodean y fluyen rápidas combinaciones. Nunca ha quedado tan patente que Lionhead utiliza aquí algunas de sus mejores animaciones.


Lionhead ha estado sorprendentemente callada sobre la amplitud del mundo de *Fable II* y las profundidades subterráneas de su mazmorras y cavernas. Para el lanzamiento se producirán numerosas comparaciones con *Zelda*.


Peter Molyneux, el líder de Lionhead Studios y el heraldo de *Fable II*


Louise Copley, productora ejecutiva, el mayordomo del mundo cortesano


Dene Carter, el director creativo el ingenioso y enciclopédico historiador


John McCormak, director de arte, el brillante portaestandarte de *Fable II*

Carter y Molyneux hablan de incidentes específicos que son inevitables. Pero, en términos conceptuales, en algunos momentos cruciales de *Fable II* afrontarás una dura verdad: el bien no obtiene recompensa. Puede que sea lo correcto, pero a menudo no es lo más sensato y todo tu avatar, interna y externamente, resultará afectado de una forma que muchos jugadores encontrarán, en el mejor de los casos, inquietante, y en el peor, atroz. Y, si tus elecciones afectan al bienestar físico de tu personaje, su resistencia y habilidades, y no lo hacen al viejo estilo camino oscuro=poderes oscuros, ¿te contentarás sólo con la cálida satisfacción de haber hecho algo bueno? Louise Copley, productora ejecutiva de *Fable II*, sostiene: "Lo que te sucede a ti y a tu elección final es duro, son cosas duras porque estás recorriendo el sendero de un héroe. ¿Quieres serlo o no? Puedes perderlo casi todo. Puedes perder la experiencia tan duramente conseguida. Puedes envejecer o quedar marcado permanentemente. Te acosarán otros personajes, y no dudarán en reírse del tipo de jugador que eres. Ha llevado un tiempo encontrar la forma de expresarlo en los videojuegos, pero ahora ser bueno no va de querer ser bueno y hacer clic en la opción correcta. Va de autosacrificarse". Carter dice: "Ahora es duro. Vale, eres bueno, ¿y si al serlo no puedes hacer esto?, ¿sigues siendo bueno?, y si te quitamos esto, esto y esto, ¿sigues siendo bueno?".

En parte, la razón de que esto sea tan efectivo es que, aunque *Fable II* ofrece verdaderos momentos espectaculares donde serás consciente de que estás actuando de una manera determinada, la inmensa mayoría del juego consiste simplemente en situaciones a las que reaccionas sin darte cuenta de que son "elecciones". En resumen, *Fable II* se acerca de forma peligrosa a una construcción del personaje que se basa más en cómo actúas que en las decisiones que tomas conscientemente: el juego lee respuestas que no sabes que están siendo valoradas. Pierde un poco de su fuerza por los marcadores de más y menos que aparecen rodeando la cabeza de tu personaje después de algunos eventos, aunque esto también te avisa de cómo están siendo juzgados tus actos, y hay tantas ocasiones en las que una pequeña acción marca la diferencia que rápidamente se funde con el escenario. Al principio del todo del juego, por ejemplo, un fotógrafo te pide que poses para una imagen que le ayudará a agilizar unos negocios. Es muy fácil, un flash y te vas. Pero si haces una mueca cuando se cierra el disparador, habrás sido un poquito travieso.

Pero es importante saber que eso es una travesura, no maldad; parte de *Fable II* proviene del concepto de que la personalidad tiene varias capas. Esto significa que puedes tener un personaje bueno, pero feo y corrupto, sin ningún encanto. Y se te parecerá. Carter afirma: "Espero que sea posible encontrarse con algunos héroes que son magníficos y bellos, pero totalmente malvados. Un poco como el ideal de Aryan; son guapos, pero horripilantes y destruirían el mundo". Sin embargo, una vez más, no se trata de grandes eventos: para demostrar cómo funcionan las expresiones, Molyneux adopta una pose heroica para atraer como público a una mujer y a algunos niños que empiezan a mirarle. Después de un ratito, echa a perder el ritmo; pero más que "fracasar", los niños se ríen del héroe estúpido. No creen que haya fallado, piensan que es divertido. La torpeza momentánea de Molyneux ha colocado al personaje en el camino del espectáculo.

Molyneux afirma: "Básicamente, hemos ampliado el espectro de posibilidades de forma que puedes ser un malo puro o uno corrupto. Están la riqueza y la pobreza, que son interesantes en sí mismas, porque ¿cómo lo ves si tienes muchas riquezas?, ¿qué siente la gente hacia ti? Estamos analizando una gran cantidad de estadísticas. Y hay cosas como la gente que es corrupta y diabólica, pero pobre. ¿Cómo se llega hasta esa situación? Sabíamos que podía suceder, pero no nos dimos cuenta de que estaba sucediendo". Nos muestra la curva de moralidad de 50

Carter dice: "somos divertidos porque encaja el humor y divierte. Los *Fable*, mientras esté yo en el proyecto, serán juegos muy bipolares".



La personalidad del perro es algo más sencilla que la tuya, pero refleja los cambios en tus elecciones. El dueño de éste es un mal tipo.

testeadores en las primeras seis horas de juego. Varían muchísimo, pero lo destacable es que hay una proporción importante que oscila hacia el lado del mal. "Hay un montón de potencial en la moralidad. Pero; como diseñador, quiero que la gente juegue y no esté todo el rato pensando en esas cosas. No quiero que sea el equivalente a una película de arte y ensayo en la que la diversión suele llegar cuando has terminado de verla. Odio todo eso de ver y analizar".

No dejaremos que realices misiones cuando estés embarazada, pero será algo muy rápido. Fue uno de esos debates que tuvimos, del tipo: "¿Queremos un minijuego del parto?"



La sutileza de los actos y su respuesta se puede apreciar en un hecho tan sencillo como ir por una ciudad empujando a los campesinos a tu paso. Éstos pensarán que eres un grosero; si te quedas demasiado tiempo junto a una caja registradora sospecharán de ti; si desapareces tras la muralla con alguien (como un irritante bardo del que dice con voz aterradoramente fría Molyneux: "no me gusta nada, voy a matarle"), y vuelves solo, se preguntarán qué ha sucedido y es probable que lo comprueben. Tu espada no matará a la gente del pueblo por defecto ("para evitar accidentes") pero puedes obviar esa "seguridad" y volverte loco. Llegarán los guardias y puedes resistirte, pagar una multa o hacer servicios comunitarios ("que es otra parte completa de actividades que puedes dejar de lado, aunque si lo haces durante cierto tiempo te convertirás en fugitivo", dice Molyneux.

Los cambios físicos de tu personaje en *Fable II* están muy avanzados; el equipo de desarrollo se dio cuenta de un probable pequeño fallo cuando todas las reviews de *Fable* mostraron pantallazos en los que los personajes malvados tenían el rostro muy parecido. El cambio más importante es que ahora puedes elegir el género de tu héroe. Copley explica: "Era lo más importante que quería hacer después de *Fable*. Estábamos orgullosos de nuestro héroe cambiante y podía ser alguien angelical o un tío terrible, pero siempre era un tío y quería más posibilidades". Y no se trata simplemente de cambiar la piel; *Fable* va de cómo la gente reacciona ante ti, o más concretamente, ante el personaje. En el contexto de un juego como *Fable II*, que da gran importancia a cosas como el matrimonio, algo tan sencillo como un cambio de sexo puede cambiar el modelo por completo, y de una forma que no te esperas. "No dejaremos que hagas misiones cuando estés embarazada, pero será muy rápido. Fue uno de esos debates tipo: '¿Queremos un minijuego del parto?'"–se ríe Copley–. "Es por la forma en que cambias, cómo evolucionas, los accesorios, la ropa... Tienes toda una situación vital que reaccionará de forma diferente y que hará que se adapte la experiencia. Te deja ser quien quieres ser".

Esa situación vital, incluso aunque pasamos pocas horas viéndola, está llena de secretitos y cuevas, pero lo que hace que sea algo vivo es el constante diálogo



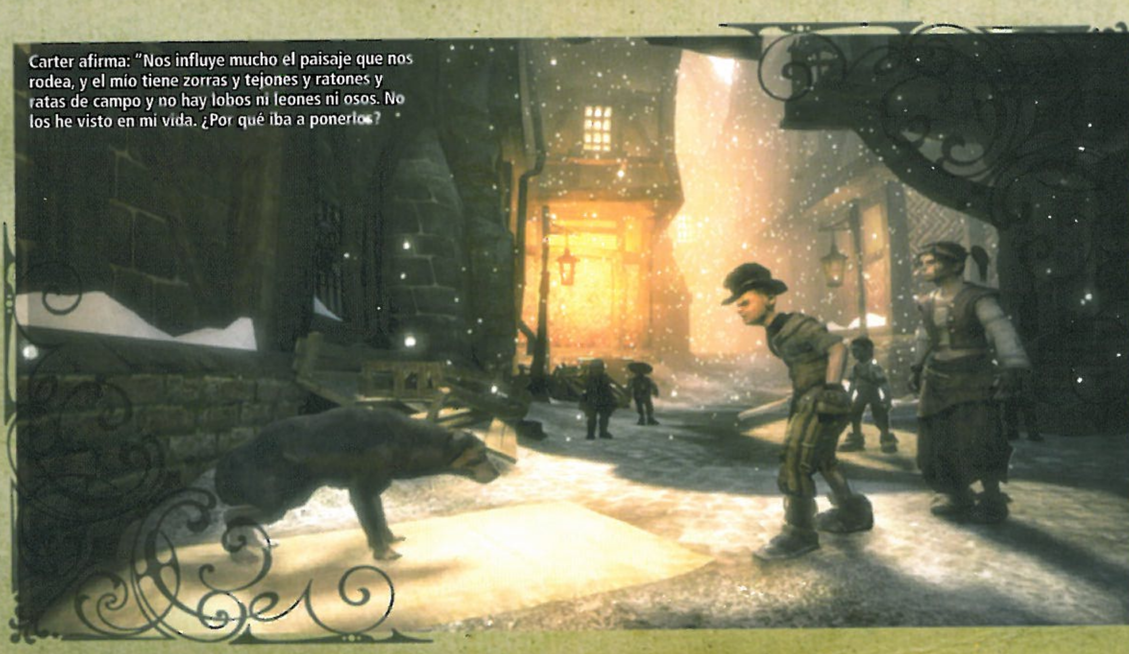
Carter dice de Tolkien: "A veces es muy árido y me encantan sus batallas. Me gusta pensar en los años de autoilusión que ha debido de imponerse para creer en su mundo. Pero al mismo tiempo me gusta el hecho de que creía en sí mismo y en su mundo, aunque eso signifique que estaba chiflado".

de los PNJ. Tiene bastante de la vieja habla *Fable*, pero se ha moderado un poco el tono, que a veces era demasiado meloso y, más importante, pretencioso. Carter afirma: "Es muy fácil caer en escribir como si tuvieras un palo metido por el culo, muy, muy fácil, y he visto a mucha gente que lo hace. Sobre todo en mundos de fantasía; por Dios, puedes meter la pata en tres segundos". Tampoco se repiten frases durante el tiempo que pasamos en la ciudad, ni una sola línea, y Molyneux proclama con orgullo que para que sea así se han grabado 120.000 líneas de diálogo. ¿Tal vez te hartes de ellas después de estar varios días con el juego en lugar de varias horas? Copley responde: "La verdad, oirás algunas repetidas durante todo el juego, pero hemos equilibrado tanto las estadísticas y tenemos tanto diálogo que es muy improbable que te topes una vez y otra y otra".

Mientras presume de aspectos específicos de las poblaciones, Molyneux también nos muestra algo que poca gente se espera: no importa donde estés, todo se está moviendo. Utilizando un menú debug para ir por el aire y ver el mundo desde una posición de ventaja (lo que demuestra mucho mejor que el arte conceptual la sensacional visión del equipo artístico), ves a los aldeanos yendo a sus quehaceres junto a una tienda; en un camino hay una banda de ladronzuelos sentados junto al fuego esperando a un viajero incauto, en las afueras del pueblo hay dos niños persiguiéndose. Todo esto sucede mientras el personaje está en otro sitio del mundo de *Fable*: la simulación no tiene ninguna fisura. Molyneux no le da especial importancia (simplemente insiste en que "es como tenía que ser"), pero es una muestra de la ambición del proyecto, y advierte que no es tan exagerada la afirmación de Carter de que el juego es "diez veces mayor de lo que creímos que sería".

También es un mundo muy británico, algo poco usual en las grandes producciones actuales. John McCormack, director de arte, recuerda: "en Big Blue Box (la empresa que empezó *Fable* antes de que la absorbiera Lionhead) estábamos junto a un canal y un puente, árboles y campos. Es inevitable que te influyan. Miras a tu alrededor y ves a un tío pasando por el puente en su barcaza y tras él hay un bosque y un castillo a lo lejos. Cuando trabajas en el diseño artístico llega a ser natural". Copley añade: "y está el sentido del humor. Iba a decir tipo Monty Python, pero no, es diferente. Nunca hemos pensado que esta serie fuese seria. Tienes que divertirte con ella".

McCormack también apunta al particular aspecto del juego como algo europeo y británico, sobre todo


Carter afirma: "Nos influye mucho el paisaje que nos rodea, y el mío tiene zorras y tejones y ratones y ratas de campo y no hay lobos ni leones ni osos. No los he visto en mi vida. ¿Por qué iba a ponerlos?

Tûmbate

La del perro es una parte del juego curiosa y fascinante, aunque no lo demuestre en este momento en que parece que está puesto de anfetaminas. Puede que su mejor característica sea que nunca interfiere o se choca con el jugador pese a que está al lado, y la segunda sea el curioso ladrido cuando encuentra algo. Ya sea andando por el bosque, un pantano o el pueblo, siempre olfateará cosas interesantes que están fuera del camino e intentará atraer al jugador hacia su descubrimiento. Si suena como el adjunto más pesado que te puedas imaginar en un juego (no lo es), te encantará descubrir que puedes potenciar la mayoría de los aspectos de su personalidad con el entrenamiento: la del perro es más burda que la del personaje, y aunque algunos rasgos están influidos por tu propio comportamiento, la mayoría puedes refinarlos.


Lionhead creó para *Fable II* un guión antes de contratar a un equipo de guionistas profesionales, y, cuando ya estaba terminado, organizó un ensayo completo con un director de cine y seis actores, simplemente para que sirviera como guía durante el desarrollo.

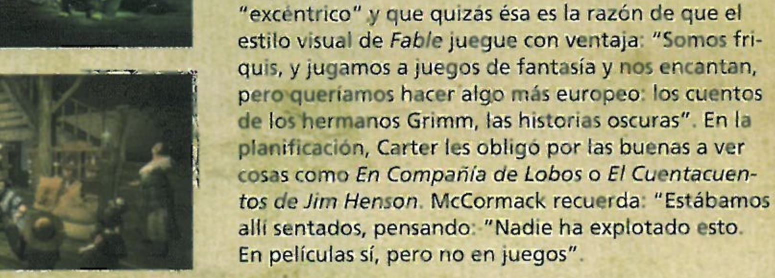


en lo referente a la arquitectura y las criaturas. Más relevante es el hecho de que, aunque el género de fantasía tiene un gran exceso de demanda, puedes identificar fácilmente un dibujo de arte que pertenezca a *Fable*. Y ese "pertenecer" es parte crucial de su identidad. McCormack señala: "Nada de orcos, ni goblins, nada de eso. Intentamos pensar de forma más sobrenatural: tomemos la idea básica de que eres una criaturilla desagradable, ¿por qué no escribir una historia, como la de que son unos críos pequeños que han sido poseídos y viven en unas cuevas? Existe una razón para que todo sea lo que es". El tiempo que McCormack dedica a enseñarnos el juego es muy diferente del que pasamos con otros miembros del equipo; en una revisión detallada de un cementerio,

Todo el mundo trabaja con orcos. Tolkien se los inventó, ¿dónde están en nuestro mundo? Yo prefiero utilizar imágenes totémicas, cosas que medio recuerdas de cuando eras niño







queda patente su satisfacción por las grandes lápidas, los ladrillos desmoronados y los pequeños detalles: "Es uno de esos sitios en los que, aunque no son el punto central de la historia, sabes que las lápidas son espeluznantes. Es fruto del amor en el que estamos muy implicados. Admite que el equipo artístico es "excéntrico" y que quizás ésa es la razón de que el estilo visual de *Fable* juegue con ventaja: "Somos friquis, y jugamos a juegos de fantasía y nos encantan, pero queríamos hacer algo más europeo: los cuentos de los hermanos Grimm, las historias oscuras". En la planificación, Carter les obligó por las buenas a ver cosas como *En Compañía de Lobos* o *El Cuentacuentos de Jim Henson*. McCormack recuerda: "Estábamos allí sentados, pensando: "Nadie ha explotado esto. En películas sí, pero no en juegos".



"Queríamos mantener esa exuberancia que tenía *Fable*. Aunque es un espacio mucho más abierto. Creo que lo hemos logrado" apunta McCormack.

Eso da una pista de lo que hace que *Fable* sea diferente de otros juegos: es más un mundo de hadas que uno de fantasía. Carter sostiene: "Hay algo muy diferente en los dos conceptos. Los cuentos de hadas tienen algo de impredecible. Tratan temas morales muy claros. Tienen una parte de imaginería muy específica y comprensible y dejan que tu mente rellene el resto". No se trata de una mera distinción semántica; más bien por qué la gente acepta estereotipos cuando hablamos del género que tendría que tener menos estereotipos de todos. Carter asevera: "Cuando Tolkien estaba escribiendo *El Señor de los Anillos*, todas las referencias que tenía eran de cuentos de hadas y eso significa que (perdón por usar una frase tan pretenciosa) tenía un corazón sincero. Parece que todo el mundo dice: 'Se han perdido años y años de cuentos del saber popular y el misterio y los espejos mágicos. ¡Anda, orcos!'. Todo el mundo trabaja con orcos. Tolkien se los inventó. Yo prefiero utilizar imágenes totémicas, cosas que recuerdas de cuando eras niño. Lo cierto es que todo procede de imágenes de tu infancia. Por eso está ese componente infantil: la gente utiliza esas cosas sin saber de dónde proceden".

En este momento está a punto de terminar la visita a Lionhead y se termina el día hablando con Molyneux del tiempo de desarrollo de *Fable II*: "He aprendido muchísimo como diseñador. Terminé con *Fable* en una posición desesperada con los PRs y el hype casi fuera de control, y fue..." ¿Un problema? "No creo que a la gente le importase que los robles tuviesen bellotas!. Y nunca fue ésa mi intención... Era una característica del juego y podíamos hacerla, pero era una característica idiota, nos llevaba mucho tiempo y la quité en un abrir y cerrar de ojos. Y entonces se convirtió en el centro de atención... jodió lo que la gente pensaba de Lionhead. Y luego estaba yo y la forma en que hablo a la prensa".



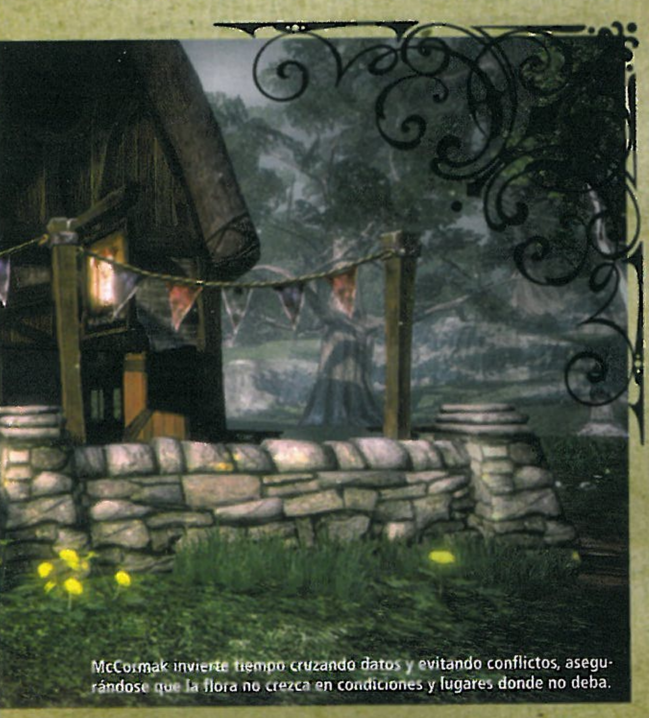
La sutileza incluye la idea de pureza y corrupción: el caballero de la izquierda es de una raza diabólica más pura que su compañero. ¿Qué le lleva a serlo? Beber demasiadas cervezas es un buen principio.



Puede que Molyneux se haya obsesionado con la situación: "Sentí que tenía que dejar de hacer juegos que fueran una mera colección de características interesantes de las que a la gente le gustaba hablar y a los periodistas escribir. Quiero decir que no estoy haciendo un *Populous* en el que la historia no importa un pimiento. *Populous* tenía 500 niveles; ibas del uno al 500 y ya está. Ahora estamos haciendo entretenimiento, y éste va de cómo te sientes cuando se pronuncia la palabra que cierra la historia. Tuve que darme cuenta de que la historia, el drama y los momentos memorables son tan importantes como el entorno, el sistema criminal, casarse y tener hijos. Quizás son mucho más importantes".

Es inútil intentar terminar diciendo que *Fable II* parece el juego que Lionhead siempre dijo que iba a hacer. Copley concluye: "Terminamos *Fable* con muchas ideas que no pudimos llevar a cabo, y ahora nos da la impresión de que nos hemos dado cuenta de que era así. Todo se ha unido. Trabajamos en serio en nuestra historia, y creo que es el paso más grande que hemos dado y la razón de que estemos mucho más satisfechos con *Fable II*".

¿Que cuál es la impresión que nos llevamos? No es por la historia, ni los cementerios, o la evolución, o la reacción de los PNJ, ni el baile, ni el combate, ni las vistas, ni el perro, ni los monstruos, ni el diálogo, ni los minijuegos, ni el cooperativo, ni las espadas, ni la magia, ni las praderas, ni los edificios, ni las expresiones, ni los recovecos, ni las pistolas. Cada uno de esos elementos tiene su lugar, pero lo que de verdad deja huella es una imagen dura. Es una barrita cuyo tamaño se ha reducido. Es algo que, cuando lo hayas jugado, se convertirá en un nuevo hito de cómo los juegos afrontan las elecciones, y, por supuesto, sus historias. Es tan sencillo como golpear al jugador donde le duele: tan sencillo como asegurarse de que cada elección tiene una consecuencia.



McCormak invierte tiempo cruzando datos y evitando conflictos, asegurándose que la flora no crezca en condiciones y lugares donde no deba.

¿Típicamente británico?

Fable es uno de los pocos juegos modernos con señas británicas. ¿Por qué? "Bueno, creo que el entretenimiento británico es único en el mundo". Y tal vez se deba a la irreverencia con la que nosotros nos tomamos nuestra creatividad. Si echas un vistazo a la música, el punk sólo podía nacer aquí. No es por criticar a los americanos, pero creo que ellos suelen pensar demasiado las cosas. Hay ciertas cosas que no harían. No me sorprende en absoluto que *GTA* se haya hecho en Escocia, pese a tener mucha influencia americana, porque ¿quién, excepto unos británicos, podía haber hecho a alguien como Nico, este personaje icónico que es ridículamente malvado? No creo que los americanos emprendiesen ese camino. Se me ocurren ejemplos como *Lego Star Wars*. ¡Oh, Dios!, ¿te imaginas a un americano metiendo diversión en *Star Wars*? Ni siquiera se les ocurriría la idea de utilizar personajes Lego.

McCormack sostiene: "Una de las reglas es que no existen ángulos rectos. No trazamos líneas rectas, aunque hay algunos grados aceptables. Nos ponemos muy quisquillosos, pero cuando lo tienes, lo tienes, y entra en juego la imaginación. No se trata de Austria o Praga, es Albión. Así que diseñas la arquitectura pensando en Albión, no trasplantas allí cosas de Sussex".



Illustration: Simon Danaher



VOLVER AL MENÚ PRINCIPAL

SU FUNCIÓN NO ES MÁS QUE ABRIRNOS CAMINO A LA DIVERSIÓN, PERO ES DIFÍCIL IGNORAR LAS TENDENCIAS ACTUALES. ¿HA LLEGADO LA HORA DE VER LOS MENÚS CON OTROS OJOS?

Tanto si les das importancia como si no, son parte del ritual. Un proceso en el que arrancas apresuradamente el plástico translúcido que envuelve ese juego nuevo, corres las cortinas, te haces un café, enciendes la consola y el televisor, y estás listo para jugar por primera vez. Has visto los créditos iniciales y la secuencia de introducción, y cuando tu expectación llega a su punto álgido, aparece al fin la pantalla de "Pulsa Start".



Aunque tu mente estará centrada en el juego, esa pantalla de inicio habla por sí sola. ¿Te permitirá pulsar X en vez de Start? ¿Te llevará a otra pantalla de carga? ¿Qué sónido hizo al pulsar el botón? ¿Qué tipo de letra emplearon? ¿Para qué sirve esa pantalla de inicio? Durante este proceso formativo, los detalles componen una predisposición hacia el juego antes de jugarlo. El sistema de menús, las opciones... en raras ocasiones se analizan en profundidad, pero son parte intrínseca de la experiencia.

Sin duda, los menús de opciones son una molestia, una barrera que nos impide llegar a la diversión. Como resultado, estamos acostumbrados a que muchos juegos los eliminen lo máximo posible,

HALO Y *FF* SABEN QUE LOS JUGADORES QUIEREN SALTAR A LA ACCIÓN, CON LAS MENOS PREGUNTAS POSIBLES

introduciendo tanto como sea posible en el propio juego la configuración de control, los niveles de dificultad, la creación de personajes y de perfiles. *Halo* te pide que mires hacia arriba, y de esa forma tan sutil determina si el jugador utiliza un eje Y invertido; y *Final Fantasy* retrasa el momento de dar nombre a tu personaje, hasta que un PNJ en la historia te pregunta quién eres. Es una muestra de que los jugadores quieren saltar directamente a la acción, respondiendo al menor número de preguntas posible.

Todavía tardas un par de horas en pensar en los menús de manera abierta. Tal vez sea una serie de muertes o una bajada de ritmo lo que ha despierta tu inquietud. Antes o después, te preocupas por las demás características que oculta el juego. A menudo, esa curiosidad tendrá recompensa. Al ahondar en *Uncharted: El Tesoro de Drake*, te encontrarás con un menú de extras que contiene vídeos de los desarrolladores para desbloquear, y recompensas como su irónico filtro "next-gen", el cual empapa la pantalla con un efecto bloom sobresaturado. Tanto si los aceptas como si no, es bueno saber que están ahí. Al echar un vistazo a las opciones de control de *Metal Gear Solid 4*, es posible que la máquina recuerde el tipo de apuntado que has utilizado la última vez, sea mediante mirilla o con cámara al hombro; una característica que simplifica las batallas. Por tanto, los menús de opciones pueden reforzar un juego y mejorar tu relación con él, incluso cuando, como en *MGS4*, habría sido útil saber antes que estaba allí. Por otro lado, al recorrer las escasas opciones de *Ico*, te encuentras con que nunca podrás centrar la pantalla en tu CRT TV, y *Second Sight* mantiene su ausencia de controles invertidos; pequeñas decepciones que pueden afectar la sensación del juego.

En ocasiones, se trata de los pequeños detalles. *Geometry Wars: Retro Evolved* te permite reiniciar desde el "Game Over" con tres rápidas pulsaciones de botón, algo que enfatiza su ética de "sólo un intento más". *Stranglehold* presenta su menú sobre una escena 3D congelada en tiempo-bala, la cual presenta el explosivo estilo de acción que te espera, con una cámara que se mueve entre distintas viñetas apropiadas para cada opción; por ejemplo, un hombre con un teléfono móvil para representar el "sonido". Los menús de *SingStar*, por muy brillantes y anodinos que sean, al igual que los modelos que acompañan cada pantalla, ofrecen constantemente una guía para ver lo que hace cada botón, y

WE LOVE KATAMARI

No hace falta pulsar Start en *We Love Katamari*: basta con guiar al príncipe hacia la parte inferior (aparta las letras mientras lo hace) y la cámara baja a la Tierra, donde se encuentran todas las opciones del juego.





METAL GEAR SOLID

Los colores de fondo cambian con el pad direccional, algo que marcaría un precedente para las dos entregas posteriores. La prueba de vibración se debe a una época en la que la vibración era novedad.

METAL GEAR SOLID 2

MGS2 ofrecía más opciones que permitían modificar el sonido (contaba con 5.1 además del estéreo del original) y el sistema de control. Se recuperan del original muchos de los efectos sonoros del menú.



permite acceder a un menú de ayuda, con lo que tanto las niñas de ocho años como los padres de treinta y algo puedan cantar juntos. *Guitar Hero* enfatiza el lado más grunge de la música, con una tabla de puntuaciones grabada en la pared de un baño, y efectos de sonido basados en rasgueos atenuados; todo con la intención de destacar su nostalgia por el rock.

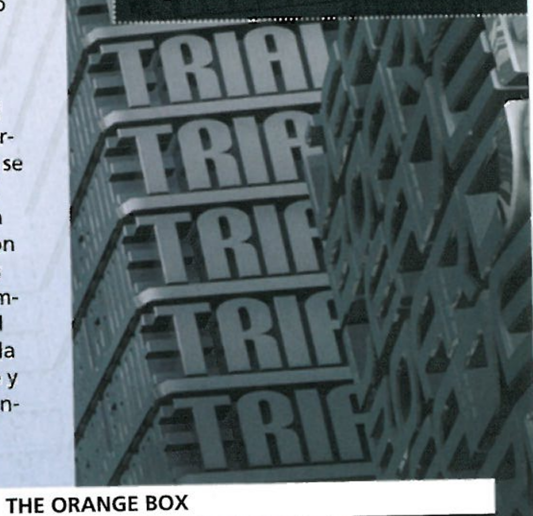
Pero, aun así, los juegos de consola mantienen una relación incómoda con los menús y las pantallas de opciones. Los juegos de PC siempre los han dispuesto en pestañas, sin duda un guiño a la naturaleza juguetona de sus usuarios tradicionales; pero los juegos de consola pre-PS1 ofrecían, de forma rutinaria, los sistemas más sencillos. Muchos de los clásicos de Nintendo para NES no tenían más que la opción de elegir entre uno o dos jugadores y una pantalla de pausa. Incluso cuando las cosas comenzaron a complicarse, como cuando *Super Mario 3* permitía a sus jugadores elegir su propia ruta por los niveles, se conseguía evitar las mundanas pantallas de selección de nivel de forma elegante al hacer que Mario se moviese por un mapa del Reino Champiñón. Era un rechazo consciente de los elementos que se separasen del propio juego: si la idea es introducirlo y jugar, sin duda los menús son una molestia.

Pero esto no duraría siempre. Llegó *Super Mario 64*, con su selección de niveles, su salvar partida y sus opciones, y puso de manifiesto que un acercamiento directo era algo impracticable. Los juegos de consola se volvían más complejos, con estructuras menos lineales, mecánicas y controles más amplios, y los jugadores empezaban a pedir la opción de quitar la música o cambiar los botones. Tal vez por eso los menús de consola no están bien implementados en la jugabilidad. Un buen caso de estudio sería el inventario de *Resident Evil*. Su estilo simulaba un equipo de alta tecnología de los STARS, a medio camino entre ser parte integral del juego, como si fuesen las pantallas de administración de ciudades en *Civilization* (donde se controlan los inventarios de Chris y Jill), y ser un obstáculo para el juego. Aparte de permitir varias acciones fuera de lugar que se hubiesen realizado en tiempo real, como recargar el arma, la necesidad de entrar y salir continuamente para equipar las armas o utilizar objetos rompe el ritmo. Incluso *Resident Evil 4*, que elimina muchas de las molestas convenciones de la serie, fue incapaz de deshacerse de ese inventario.

Y luego está *Metal Gear Solid*. Ni *MGS* ni *MGS2* cuentan con menús durante la partida. *MGS* integraba con inteligencia el inventario, utilizando dos menús cíclicos que se recorrían utilizando los gatillos inferiores, y contaba con un sistema de guardado basado en el códec; característica que se ha mantenido en toda la serie hasta *MGS4*. Pero *MGS3* introducía características nuevas, ostensiblemente para conseguir una impresión creíble de sobrevivir en un entorno hostil: la carga del inventario (basada en el peso del equipamiento), curar las heridas y camuflarse. Debido a la ausencia de botones libres para que se encarguen de estas mecánicas, es preciso recurrir al menú. Como es necesario cambiar de camuflaje con frecuencia, los jugadores tenían que pausar la acción en momentos de máxima tensión para buscar dicha opción. Aunque también resultaba extraño que compartiese menú con una opción de configuración del juego; cabía esperar, dado que requiere la caza de la fauna local para recuperar la energía del personaje y curar sus heridas, que se esforzase por ocultar los engranajes que le dan forma.

PECADOS

Si los menús no funcionan, es difícil no darse cuenta. Pero hay pecados reacios a desaparecer. El más importante son las animaciones al hacer selecciones, un segundo de pomposidad visual que no hace más que molestar. *Burnout 3* ha conseguido combinar dicha animación (nada descriptiva) con otro pecado: la pregunta de "¿Estás seguro?" en cada selección. Esto, junto a su ineptitud para guardar las preferencias de vídeo e idioma, logró que cargar el juego se convirtiese en un avance épico a través de preguntas que se alargaban en ocho pantallas diferentes antes de llegar al menú principal; un importante contraste con respecto a las carreras. Luego, tenemos menús como el de *Half-Life 2*, que tiene como fondo una escena 3D del juego. La frustrante espera mientras carga (seguida de inmediato por otra), impulsó a los modders a trucarla para sustituirla por una imagen estática. Y, aun así, estos juegos son muy queridos, que han logrado tener éxito pese a las molestias que deben soportar los jugadores para llegar a disfrutarlos.



METAL GEAR SOLID 3

Debido al camuflaje, a la salud y al sistema de inventario, los menús se volvieron más importantes. El premio para los jugadores era el detallado modelo 3D de Snake que se mostraba junto a los menús.

METAL GEAR SOLID 3
SNAKE EATER

SPLITTER
OLIVE DRAB
15%
CAMOUFLAGE
UNIFORM
R1 : VIEWER
NAKED -10
OLIVE DRAB
TIGER STRIPE +20
LEAF +30
TREE BARK -25
SQUARES -35
BLACK -45

Tree Bark
Effective when pressed against trees.

METAL GEAR SOLID 4

El menú es vasto, ya que cuenta con extras para las armas, una tienda y otras características. Debido a la necesidad de pulsar Start tras cargar zonas e instalaciones, a menudo distrae de la narración.



THE ORANGE BOX

Los escenarios de los juegos que componen *The Orange Box* cuentan con un diseño soberbio. Pero es frustrante tener que esperar a que carguen para poder acceder a sus menús y lograr jugar con ellos.



BURNOUT PARADISE

Aunque la secuencia inicial de *Paradise* está cargada de pantallas, mensajes de advertencia y secuencias de carga, su menú de juego permite que la acción no pare ni siquiera mientras se cambian las opciones.



HALO 2

El menú de *Halo 2* supuso un impacto importante en el modo en el que se presentaba el multijugador en consola, con su sistema de equipos y la facilidad con la que se podía acceder a las listas de amigos.





HALO 3

El menú de *Halo 3* coge los mejores elementos de *Halo 2*, es una maravilla a la hora de utilizarlo (rápido, eficiente y claro), pese a la complejidad de opciones. Permite que la acción se mantenga en primer plano.

CARRERA DE MENÚS

Con la llegada de la PSP, la PS3 y la 360, hay elementos del menú de la consola que llegan a los propios juegos, desde el salvado y las pantallas de advertencia de PSP y PS3 hasta el perfil y la selección de unidad de almacenamiento de Xbox 360. Muchos jugadores consideran esto como distracciones del estilo individual de cada juego; por ejemplo, la tipografía barroca de *Devil May Cry 4* desentona con el minimalismo de PS3. Aún siguen usándose de forma inconsistente: un juego utiliza una pantalla de guardado tradicional, y otro la interjección de una pestaña de 360. Prevalecen más los mensajes de advertencia y las pantallas de carga, necesarias en una era de complejidad tecnológica y precauciones legales: logos de motores gráficos, "no apagar mientras la luz del disco duro esté parpadeando" y "la experiencia de juego puede variar en las partidas online". Por muy práctico que sea, no dejan de ser interrupciones previas al inicio del juego.

Al igual que los juegos, los jugadores también tienen una relación compleja con los menús. Pese a que pueden distraer la atención de aquello para lo que han sido diseñados, es decir, facilitar el acceso al usuario, hay que reconocer que también pueden resultar atractivos. Los de *Metroid Prime 2* son, desde un punto de vista práctico, liosos y complejos de entender, ya que las opciones se representan por bolas a ambos extremos que irradian un punto central. Para acceder se utiliza el stick, y resulta satisfactorio ver cómo los submenús aparecen y desaparecen con fluidez. En la serie *Metal Gear Solid* son amplios y están refinados visualmente, una especie de ángulo futurista con una fuente similar a la Helvética, acompañada por sutiles animaciones y efectos de sonido. También incluyen muchos detalles adicionales, tales como modelos 3D de cada objeto en *MGS4*, o de Snake visto a través de rayos X en la pantalla de curación de *MGS3*, o sorpresas ocultas, como conseguir que Snake vomite al hacerle girar demasiado.

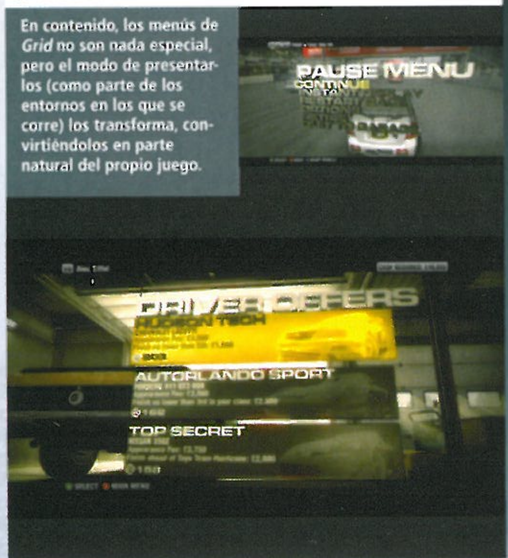
Katamari Damacy también permite jugar con sus menús. Desecha la convención de que los menús de opciones sean mero texto, y el Príncipe puede moverse libremente a través de una serie de planetas; basta con acercarse a una casa y pulsar X para cargar y guardar, acercarse a un árbol para ver todos los objetos, y a un pájaro para ajustar el sonido. Ofrece una transición suave para llegar a los propios niveles, que son elementos gráficos en la superficie de los planetas. Junto con la Cantina de *Lego Star Wars*, que también muestra los personajes desbloqueados y las naves que se han formado recogiendo objetos ocultos, es una idea que recuerda al mundo de *Super Mario 3*: presenta una forma más rica de interacción que moverse a través de selecciones de texto.

La naturalización del menú es un concepto que se está volviendo cada vez más sofisticado; se trata del eje central del mundo abierto: es la interfaz de tu juego. Todo el mundo está familiarizado con el uso que hace *GTA* de ciertas localizaciones, y varios títulos de conducción han intentado usar el mismo sistema: *Burnout Paradise* o *Test Drive Unlimited*, y de acción en tercera persona como *Hulk: Ultimate Destruction* y *SpiderMan 2*. Criterion, con *Burnout Paradise*, ha puesto particular atención a cómo funcionan sus menús, tal vez para compensar por los crímenes cometidos en la interfaz de *Burnout 3* (ver 'Pecados'). Es un diseño que promueve el juego online y, al mismo tiempo, se asegura de que nunca se rompa el fluir del juego. Un fluir que tampoco se ve afectado por la necesidad de cargar o guardar; se guarda automáticamente y empieza con el último coche que utilizaste en el último depósito que visitaste, lo cual implica que los jugadores no necesitaban acceder al menú inicial.

Por su parte, el reciente *Alone in the Dark* de Eden Games cambiaba el estilo de inventario de *Resident Evil* por la chaqueta de su héroe: la cámara se orientaba hacia abajo para acceder a él en tiempo real. Pero, aunque pega con la jugabilidad de forma suave y creíble, encontrar soluciones 'reales' a los problemas de los videojuegos puede provocar que el juego acabe siendo más extraño. Las carreras de *Burnout Paradise* se encuentran en distintas zonas de su ciudad, y hace falta un viaje para acceder a ellas, mientras que, en términos de utilidad, la chaqueta de *AITD* es una mal interfaz para equipar y combinar el inventario de un juego.

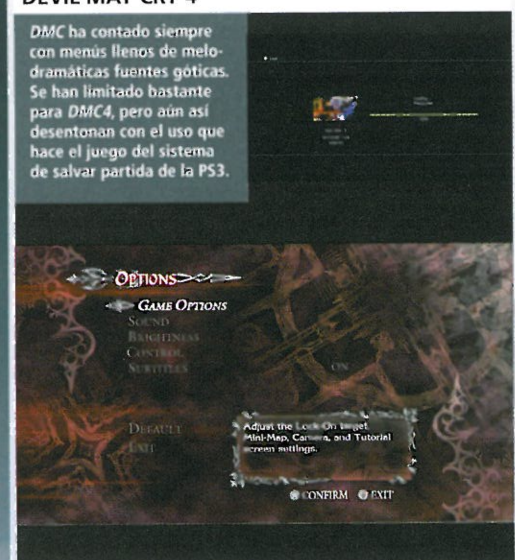
Estos intentos de conseguir transparencia no son nuevos; la jugabilidad de *Super Mario 3* sigue siendo mucho más

RACE DRIVER: GRID



En contenido, los menús de *Grid* no son nada especial, pero el modo de presentarlos (como parte de los entornos en los que se corre) los transforma, convirtiéndolos en parte natural del propio juego.

DEVIL MAY CRY 4



DMC ha contado siempre con menús llenos de melodramáticas fuentes góticas. Se han limitado bastante para *DMC4*, pero aún así desentonan con el uso que hace el juego del sistema de salvar partida de la PS3.

RESIDENT EVIL 2



RE divide las opciones en dos pantallas: una para el sistema y otra para mapas, archivos e inventario. Es sensato, ya que se asegura de que los usuarios no tengan por qué acordarse de los asuntos técnicos.

suave. Es un arte que los juegos tuvieron que aprender al volverse tan complejos. El hecho es que pocos juegos modernos pueden erradicar los menús. La solución de *Race Driver: Grid* es convertirlos en parte física del mundo. El texto del menú principal son objetos 3D en el atmosférico garaje del modo carrera; al seleccionar opciones, la cámara se mueve a una nueva zona. Para gestionar los patrocinios, enfoca al coche, y las calcomanías reflejan al instante todos los cambios; para participar en una carrera, enfoca una caja con una parte superior de cristal; los eventos que ya hayamos ganado tienen un trofeo encima. Una vez en la pista, los nombres de los conductores aparecen encima de los coches durante la vista aérea inicial de la parrilla de salida. No se intenta poner freno ni ocultar la interfaz; más bien se consigue una mejor continuidad con el juego, logrando que sus apariciones sean menos molestas.

Y luego nos encontramos con el otro modo de hacer las cosas: perfeccionar los menús para convertirlos en experiencias sublimes. Al iniciar cualquier juego de EA Sports, te encuentras con ese particular equilibrio entre lo práctico y la estética inspiracional que tanto le gusta a EA. La distribuidora ha contratado a Schematic, la casa de diseño que trabajó en las interfaces de ordenador de *Minority Report*, para crear los menús de NBA Live 07, el cual presenta un dinámico jugador en 3D sobre un suelo iluminado, con el texto superpuesto y selecciones de emblemas de equipos, todo ello acompañado por una cuidadosa selección de música licenciada.

Pero es la serie *Halo* la que de verdad consigue mostrar lo que se puede lograr con los menús. El *Halo* original facilitó el sistema de guardar/cargar con el simple comando de "guardar y salir": no hace falta buscar dónde salvar. Tenemos que agradecer a *Halo 2* el crear el sistema multijugador, un modo de reunir a un grupo que se mantiene junto durante una sesión de juego online, así como funciones que inspiraron las habilidades del Live de la 360: ver a qué están jugando los amigos, invitarles e iniciar conversaciones de voz. Y, pese a ser complejo y ofrecer una profunda personalización, siguió siendo flexible y sencillo. *Halo 3* amplió el concepto de equipo, permitiendo que

> AL INICIAR UN JUEGO DE EA SPORTS, TE ENCUENTRAS CON ESE EQUILIBRIO ENTRE LO PRÁCTICO Y LA ESTÉTICA

otros jugadores se unan a una sesión sin que el anfitrión salga al menú principal. Y aunque es más rico que *Halo 2*, acaba siendo más fácil de utilizar. *Halo* es una muestra inmejorable de que el juego no tiene por qué asimilar los menús para que éstos sean un componente valioso para la experiencia.

Halo 3 muestra cómo las desarrolladoras invierten esfuerzos en las menospreciadas secciones administrativas: saben que nadie quiere tener que superar obstáculos para llegar a la diversión. Y están aprendiendo a buscar el mejor modo para presentar las nuevas funciones de los juegos actuales. Posiblemente no sea importante la existencia o no de un ideal; sea éste el integrar perfectamente los menús en el juego para que pasen inadvertidos, o pulirlos y convertirlos en sistemas que funcionen sin necesidad de depender del juego en sí. Si consiguen alcanzar el equilibrio entre ayudar al juego y ser una delicia a la hora de utilizarlos, tanto si nos damos cuenta como si no, habrán alcanzado su objetivo.



SUSCRÍBETE AHORA A

EDGE®



CON UNA GRAN OFERTA

*** Cada número te costará sólo 2.95€ en lugar de 3.90€**

- * Paga cada tres meses 8.85€ (2.95€ por ejemplar)
- * Estarás a cubierto de cualquier subida de precio
- * Recibirás la revista en tu domicilio que podrás cambiar con un simple aviso
- * Igualmente podrás cancelar tu suscripción cuando lo desees comunicándolo por teléfono, carta o e-mail.
- * Te reenviamos, sin cargo, cualquier ejemplar extraviado.

(OFERTA VÁLIDA ÚNICAMENTE PARA ESPAÑA)

SÍ, DESEO SUSCRIBIRME A EDGE

Pagando cada tres meses 8.85 € (2.95 € por ejemplar). La suscripción afectará a los números publicados a partir del momento en que se haga y estará vigente hasta que decidas suspenderla mediante comunicación por cualquier medio.

DATOS PERSONALES

Nombre: Apellidos:

Calle: Nº: Piso: Puerta: Escalera:

C.P.: Población: Provincia: País:

Tel.: NIF: E-mail:

DOMICILIACIÓN BANCARIA

Titular: Entidad: Oficina:

DC: Número de cuenta:

RUEGO ATIENDAN LOS RECIBOS TRIMESTRALES POR 8,85 € QUE LES PRESENTE GLOBUS COMUNICACIÓN S.A., EN CONCEPTO DE SUSCRIPCIÓN A EDGE

FECHA FIRMA DEL TITULAR

ED-01030

CON TARJETA DE CRÉDITO

VISA:

Fecha de caducidad:

El tratamiento informático de tus datos responde a las normas de la Agencia de protección de datos y, por lo tanto, puedes acceder a ellos para revisarlos y/o modificarlos. Si no deseas recibir información comercial de otras empresas, marca aquí con una cruz.

CÓMO SUSCRIBIRTE

- * Por teléfono: 91 446 52 54 y 91 446 52 55
- * Por e-mail: suscripciones@globuscom.es

* Por fax o correo: fotocopia o recorta este boletín, cumplimentado con tus datos, y envíalo al número de fax 91 445 60 03 o 91 447 10 43 o por correo a Globus Comunicación. Dpto. de suscripciones. C/ Covarrubias, 1–2º dcha. 28010 Madrid.

Nuevo

Todo sobre los últimos juegos que han salido

Los + jugados de Edge

Alone In The Dark



Yna vez hecho con los controles y el extraño fallo del sistema, es una de las experiencias de terror más atmosférica y rítmica del año.
360, PC, ATARI

Space Giraffe



El shock de ver a un amigo llegar a un total de 30 milliones nos hace volver a practicar, y a darle al difícil 'Long-necked long march'.
XBLA, LLAMASOFT

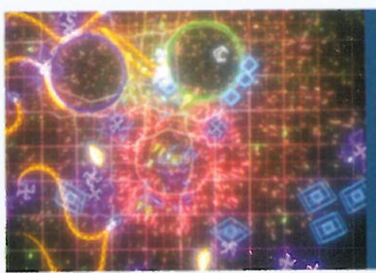
Call Of Duty 4



Este histriónico infierno supera con creces al de Clancy. Aunque los fallos mecánicos y las cortinas del escenario se vean demasiado.
360, PC, PS3, ACTIVISION

Nuevos desafíos

Redireccionando la vieja tecnología de forma brillante



Retro Evolved 2 parece ser el juego perfecto para las sesiones con amigos. Y después, no hay nada mejor que unas cuantas rondas de Deadline cuando vuelves a casa del bar.

Microsoft es fuerte con el modo cooperativo a través de Xbox Live. El jugar acompañado, ya sea a través de los orbes de *Fable II* o los servidores empapados de carne de *Gears of War*, está de moda. *Geometry Wars: Retro Evolved 2* no parece que termine de encajar aquí, ya que, después de todo, no tiene nada que pueda ser definido como multijugador online.
Sin embargo, sí tiene algo que puede llegar a ser más influyente que cualquier otrio gran lanzamiento. Algo viejo. *Retro Evolved 2* ha conseguido que, del tirón, los buques insignia del juego online (para la mayoría una consideración divertida, pero secundaria) entren en una competición feroz, donde se pierden y ganan logros en cuestión de segundos. La idea de poner en pantalla la puntuación más cercana a la tuya es uno de esos golpes simples de ingenio que hace que te preguntes por qué no ha sido así siempre.

Hay tanto que admirar... Que se compita contra amigos hace que los objetivos sean más asequibles o, por lo menos, te hacen trabajar duro para que lo sean. Es instantáneo y asegura un nivel de dedicación que va más allá del simple ataque a las puntuaciones. Cada derrota duele un poco más, cada triunfo significa un poco más, y cada juego comienza y termina con un objetivo móvil. Bizarre se ha hecho cargo de una parte estándar de Xbox Live y la ha redireccionado hacia algo que plasma mejor el atractivo de *Geometry Wars*.

Además de esta innovación tan competitiva, también echamos un vistazo a la serie que han hecho tanto por popularizar los videojuegos: *Street Fighter*. La cuarta entrega puede parecer un tanto tramposa, pero el ritual es de lo más familiar: cada derrota nos lleva a gastarnos otros ¥100 en la inevitable siguiente ronda.

Street Fighter IV y *Retro Evolved 2*. En el primer caso, tu oponente está a tu lado; en el segundo, podría estar tumbado en la cama, quién sabe. Pero ambos juegos entienden que lo que a la gente le divierte de jugar con los amigos no son sólo los logros, sino la experiencia de aprender algo, la motivación de ir un poco más allá, y el saber que los demás pueden ver cómo crecen tus logros. Después, claro está, se puede fardar de ello.



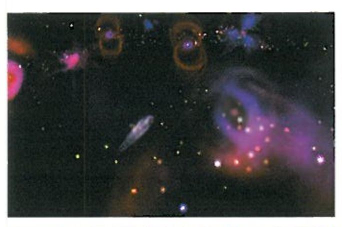
Sistema de puntuación de **EDGE**: 1 = uno, 2 = dos, 3 = tres, 4 = cuatro, 5 = cinco, 6 = seis, 7 = siete, 8 = ocho, 9 = nueve, 10 = diez.



SPORE

PLATAFORMA: PC, MAC LANZAMIENTO: YA DISPONIBLE PRODUCCIÓN: ELECTRONIC ARTS ESTUDIO: MAXIS DISTRIBUCIÓN: ELECTRONIC ARTS PRECIO: 59,95 €









Llegar al espacio es algo que se puede hacer bastante rápido, pero una vez en él hay tantas posibilidades que es difícil resistirse a la oportunidad de explorarlo todo, experimentar y manipular los sistemas solares que aparecen en lo que parece ser un interminable mapeado.

Cuando la mente está excitada por algo, tiende a llenar las posibles lagunas con los pensamientos más positivos para sus intereses. Los responsables de *Spore* se han encargado durante años de suministrar combustible a las siempre activas calderas de los amantes de los videojuegos, dibujando un futuro en el que el usuario rompe las cadenas de los diseños impuestos y da forma a su destino mediante su propia criatura, formada desde el estado más básico hasta su evolución completa, para a continuación establecer su dominio en el planeta y en el resto del universo. Ambición es una palabra que se queda corta para describir el título que tenemos delante. Y mientras se construía esta magna obra se hablaba de las diferentes fases que lo compondrían, cada una inspirada en los pilares básicos de grandes clásicos como *Sim City*, *Civilization* o *Diablo;* no sólo el concepto general miraba a las estrellas, el propio videojuego quería reflejarse también en algunos de los astros más importantes de la historia de este sector. ¿Cómo no sentirse excitado ante su llegada? ¿cómo no fantasear con la experiencia de tantos clásicos puestos al servicio de una meta como la propuesta en *Spore?*

La realidad es que el proyecto de Will Wright cumple con las expectativas, sólo que de una forma algo distinta de la que muchos aficionados podían esperar. Es un juego de profundas contradicciones, donde faraónicos conceptos y tecnologías de vanguardia sirven a mecánicas que tienden más bien a lo simple. Cogiendo los elementos mínimos y más definitorios de esos juegos mencionados y combinándolos con los editores más potentes y revolucionarios creados para consumo público, el resultado es un juguete único con un gran potencial para marcar un antes y un después en determinados aspectos, pero sin la sofisticación necesaria para trascender como juego en sí.

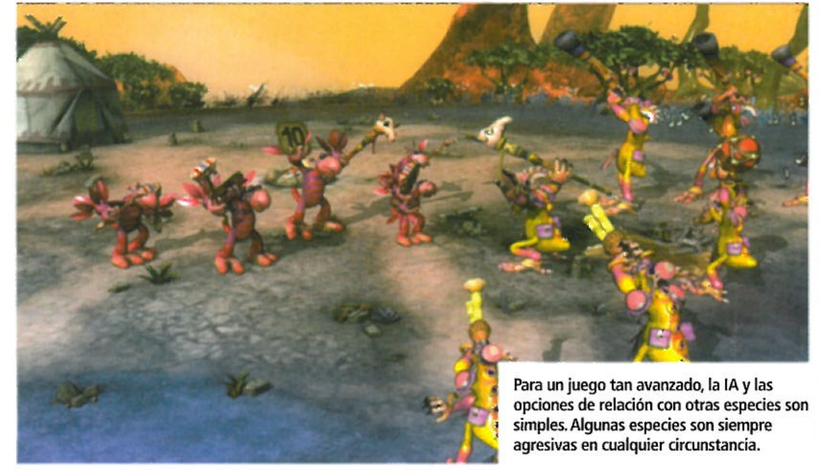


El proyecto de Will Wright cumple con las expectativas, pero de una forma algo distinta de la que muchos aficionados podían esperar

En parte era de esperar que algo así sucediera, y lo cierto es que, tomando todas las consideraciones, el resultado ha sido bastante mejor de lo que podía haber sido. Mediante un fino y, se antoja, tortuoso camino de diseño, en *Spore* se ha llegado a un acuerdo de mínimos para conciliar su necesidad de accesibilidad con su condición de videojuego y la dinámica que eso impone. Aún así, si los juegos están definidos por reglas y objetivos más o menos estrictos, y los juguetes son instrumentos que se pueden manipular pero que no requieren de una regulación precisa, este título tiene entonces más de juguete que de juego.

Una sesión normal está dividida en cinco fases interconectadas y ofrece un abanico de mecánicas de juego distintas. A la hora de plantear esas mecánicas, la dirección general ha sido la de apuntar a sus elementos más básicos, hasta el punto de que sólo se llega a distinguir su naturaleza, pero no el refinamiento o la brillantez de los ejemplos arquetípicos de las mismas. A modo de ejemplo, el acercamiento a los juegos de rol de acción que se realiza en la segunda fase de la evolución de la criatura es tan simple que acaba siendo insulso, mientras que su interpretación de juego de estrategia en tiempo real sólo consigue destacar al combinarse con la brillantez de los editores disponibles, las columnas principales sobre las que se sustenta esta experiencia.

Esos editores proporcionan las llaves maestras a las puertas del entretenimiento tras las que se esconde la obra de Wright. La cuarta fase, la de las civilizaciones, sería un entretenimiento pasajero de no tener



Para un juego tan avanzado, la IA y las opciones de relación con otras especies son simples. Algunas especies son siempre agresivas en cualquier circunstancia.













Una vez que la criatura llega a tierra, es posiblemente la peor planteada. La idea parecía ser la de imitar juegos como *Diablo* o *WoW*, pero las pocas opciones ofensivas disponibles y nulas opciones tácticas hacen cada combate tedioso.

la oportunidad de diseñar los edificios, tanques, aviones o barcos de una forma tan creativa y sin limitaciones como la que se propone aquí. Previamente a ese momento, ya se podía disfrutar del maleable editor de criaturas, que se puso a disposición del usuario, y descubrir que los límites de *Spore* sólo están en la imaginación y paciencia de quien se pone a los mandos. La revolución de este título radica en transformar el concepto tradicional de personalización de los videojuegos, desde un modelo basado en combinar piezas prefabricadas a lo que se propone aquí: un proceso completamente controlable en toda su extensión, en el que es fácil perderse puliendo pequeños detalles para conseguir resultados únicos.

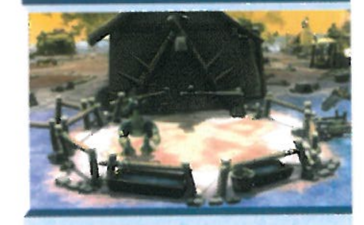
Más que en cualquier otro videojuego, el jugador tiene un importante sentido de la autoría aquí, y ése es el punto fuerte que se pretende aprovechar. Ver cómo tus creaciones conquistan el universo es emocionante, pero saber que esas creaciones formarán parte de los universos de otros miles de jugadores es lo que lo convierte en algo mágico. Favoreciendo esta faceta estarán herramientas como la Sporepedia, que permitirá explorar en profundidad el universo de *Spore* en todas sus dimensiones; los Sporecasts, selecciones realizadas por usuarios de su contenido favorito; los vídeos, posibilitando subir el contenido en vídeo directamente a YouTube; los filtros, para encontrar contenido específico o limitarlo, y su potente editor de música, que permite manipular las melodías y sonidos de forma sencilla pero profunda, lo que a la postre permitirá una infinita variedad de música ambiental que los usuarios podrán compartir. Algo tan humano como la creatividad y el deseo de compartir es la clave sobre la que se ha edificado este proyecto y a la vez su gran legado.

Y eso es así porque hay que tener presente que, como videojuego estrictamente hablando, presenta piezas de poco mérito que solamente brillan cuando se suman todas sus parte. No es un título puramente convencional, es una plataforma de gran creatividad al que se le ha dado forma de videojuego como hilo conductor. Queda la pregunta pendiente de si esos valores creativos de *Spore* no servirían igual en un título más ambicioso o más rico en posibilidades, menos comprometido a coger de la mano a cualquier tipo de usuario. La respuesta tendrá que esperar, pero al menos el equipo de Will Wright muestra que el potencial está ahí y es tan grande como un universo. **[9]**

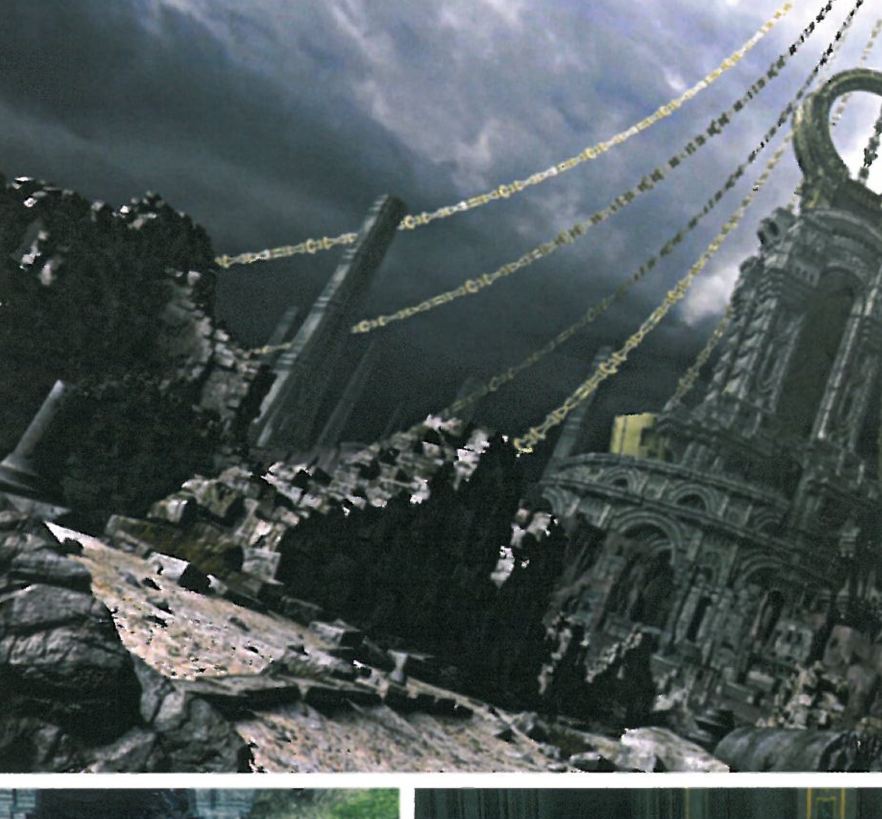


Spore es un título de extraña belleza visual, en la que cada mundo ofrece paisajes distintos según complicados patrones de procedimiento. La genuina sensación de descubrimiento que se produce es otro de los grandes valores del juego.

Dominar el universo



El objetivo final es llegar al centro del universo mediante una ruta segura de sistemas solares conquistados. En cada partida nueva se crea un vasto universo lleno de planetas de todo tipo habitados por gran variedad de especies, por lo que las posibilidades de interacción es enorme incluso cuando las habilidades diplomáticas, comerciales o militares no son demasiado complejas en sí. Pero, a pesar de sus tres niveles de dificultad, *Spore* es demasiado fácil y los jugadores habituados a los juegos de estrategia pueden avanzar imparables hasta el final de la campaña sin problemas. Aquellos que buscan la profundidad y el reto de los juegos de Will Wright antes de que llegara *Los Sims* se sentirán decepcionados.





INFINITE UNDISCOVERY

PLATAFORMA: 360 **LANZAMIENTO:** YA DISPONIBLE
PRODUCCIÓN: SQUARE ENIX **ESTUDIO:** TRI-ACE
DISTRIBUCIÓN: PROEIN **PRECIO** 69,95€





Aya es la chica que rescata a Capell de la cárcel tras confundirle con Sigmund. La relación entre ambos se irá haciendo cada vez más estrecha, y pese a la fidelidad de Aya a su líder, pronto se sentirá más cercana al joven músico que a ningún otro de sus compañeros.

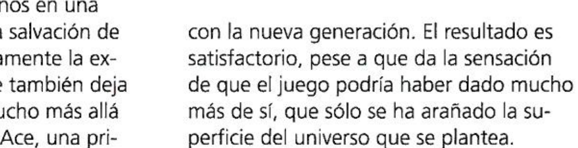
La luna brilla en el cielo, formando parte del bello paisaje. Su encanto natural se ve perturbado por culpa de unas gigantescas cadenas que la atan al suelo del mundo, destrozando la bella policromía que bañaba una inmejorable estampa natural. Los habitantes de todo el mundo están en contra de estas prácticas inhumanas, y sus esperanzas residen en el gran héroe Sigmund, el único con la habilidad de cortar esas cadenas y liberar al satélite de su encierro. No obstante, el protagonismo recae sobre Capell, un simple músico que se asemeja al famoso héroe y que se ve involucrado en la dura misión de acabar con las cadenas por culpa de un simple error.

Sin llegar a profundizar demasiado en sí mismo, *Infinite Undiscovery* consigue cumplir su objetivo; su propuesta es muy agradable y logra sumergirnos en una épica aventura en pos de la salvación de un satélite que sufre injustamente la explotación humana. Aunque también deja ver que no pretende ser mucho más allá que un experimento de Tri-Ace, una primera toma de contacto de la compañía con la nueva generación. El resultado es satisfactorio, pese a que da la sensación de que el juego podría haber dado mucho más de sí, que sólo se ha arañado la superficie del universo que se plantea.



Pese a que los pueblos y ciudades no serán muy grandes, podremos encontrar muchas cosas interesantes, como tiendas o tesoros. No se dará mucha rienda suelta a nuestro afán de exploración, algo irónico visto el título del juego.





El resultado es satisfactorio, pese a que produce la sensación de que el juego podría haber dado mucho más de sí

Los primeros compases del juego son un tutorial constante, en el que atravesaremos abundantes pantallas explicativas de diversas características, tales como el uso de la flauta de Capell o las combinaciones de personajes. Más allá de algún que otro uso puntual, estas opciones acaban cayendo muy pronto en el olvido.

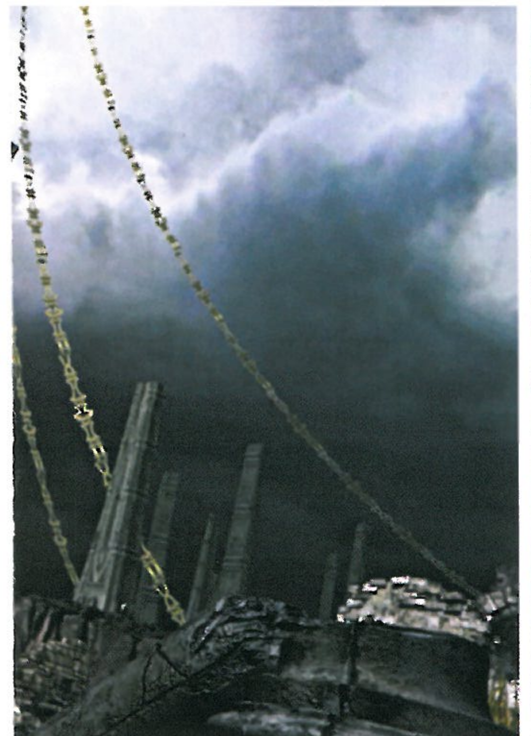
En parte, esto se debe a que el ritmo que sigue Infinite Undiscovery es bastante acelerado, y los hechos se suceden casi sin darnos tiempo a reaccionar, añadiendo elementos a cada pocos pasos que requieren toda nuestra atención. Lo que más se resiente del vertiginoso avance es el plantel de personajes: los 18 miembros que llegaremos a tener en nuestro equipo son demasiados, ya que a muchos de ellos no se les llegará ni a conocer, ya que vienen y van sin previo aviso. Tras cada escena cinemática, o al iniciar una nueva misión, nuestro equipo puede haber cambiado radicalmente, tanto por motivos coherentes como que simplemente hayan desaparecido algunos de nuestros compañeros. En un RPG de estas características, la personalización y equipación de los personajes es algo esencial, y aquí se antoja casi tarea imposible, ya que nunca sabremos con quién contaremos en nuestras filas para potenciarle; mantener a los 18 miembros al máximo es imposible. Además, en ocasiones no nos limitaremos a tener nuestro equipo de cuatro miembros, sino que llegaremos a llevar tres grupos, aunque los otros dos seguirán su propio ritmo.

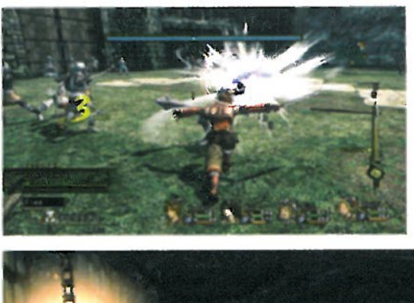


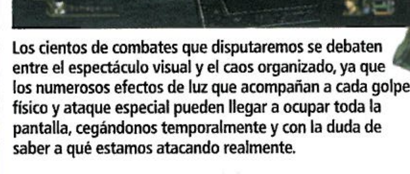
La flauta del personaje principal contará con melodías para potenciar a los personajes en combate, pero su uso principal será para descubrir caminos y tesoros ocultos tras paredes que se nota que no deberían estar allí.











Los cientos de combates que disputaremos se debaten entre el espectáculo visual y el caos organizado, ya que los numerosos efectos de luz que acompañan a cada golpe físico y ataque especial pueden llegar a ocupar toda la pantalla, cegándonos temporalmente y con la duda de saber a qué estamos atacando realmente.





IU es demasiado corto para todo lo que tiene por ofrecer. Sus características acaban en desuso, y se resiente en sus numerosos personajes. Hasta nos sorprenderemos al ver en nuestro equipo miembros que no sabemos quiénes son.

Otra consecuencia de tener tantos personajes es que las combinación entre Capell y cada uno de ellos son demasiado numerosas. Al ser tan poco importantes y necesarias, salvo en casos concretos, lo más probable es que acaben siendo una táctica muy poco recurrida. Todos estos elementos del juego son víctimas de la corta duración para un título de estas características: 20 horas. Algo más de 30 realizando las misiones secundarias.

Dejando a un lado las características que no se han explotado, el sistema de juego es bastante sencillo y directo. Puedes elaborar tácticas para atacar a los enemigos, o bien sobrevivir a una emboscada que nos hayan preparado. Combates en tiempo real, donde dependeremos en gran medida de nuestra habilidad y de la IA controlando a los compañeros de equipo. Se echa en falta la existencia de un botón de defensa para protegerse de los ataques enemigos, ya que la opción de repelerlos es demasiado compleja de llevar a cabo, y el enfrentamiento se reduce a golpear antes que el rival.

El apartado técnico lastra bastante la evolución de estos combates, ya que en las reyertas más intensas nos toparemos con importantes bajadas del framerate que rompen el ritmo de la acción. Los muy mejorables diseños de personajes, tanto amigos como enemigos, contrastan especialmente con los lujosos y cuidados escenarios, muy elaborados y atractivos.

Posiblemente, lo que se va a convertir en el factor decisivo para muchos usuarios de nuestro país, es que el juego llega íntegramente en inglés. Dado que en muchas ocasiones deberemos averiguar por nuestra qué camino a seguir, con unas vagas pistas, esto puede suponer un importante problema para los menos doctos en la lengua de Shakespeare.

Infinite Undiscovery es un título interesante, como ya hemos dicho un campo de pruebas que cumple bien su cometido pero que da la sensación de que podría haber dado mucho más de sí. El propio título es un buen resumen de lo que ofrece: hay mucho por descubrir, pero no da tiempo a hacerlo. **[6]**



Los escenarios por los que nos moveremos son de dimensiones muy importantes, cargados de enemigos que están presentes en ellos en todo momento. Los terrenos serán numerosos y variados: hierba, arena, piedra…

Tómate un descanso





Infinite Undiscovery **transcurre, en su totalidad, en tiempo real. Hasta tal punto que, para poder acceder al menú, el juego no se pausa, sino que todo sigue avanzando a nuestro alrededor, de forma que si lo hacemos en un campo de batalla, los enemigos no dudarán en hacer leña del personaje. Lo ideal es acceder en una zona tranquila, y ver cómo los personajes se sientan tranquilamente en el suelo. Es posible hablar con los demás miembros del equipo, lo cual proporciona alguna que otra pista sobre el camino a seguir.**




STAR WARS: EL PODER DE LA FUERZA

PLATAFORMA: PS3, 360 (VERSIÓN ANALIZADA) LANZAMIENTO: YA A LA VENTA PRODUCTOR: LUCAS ARTS ESTUDIO: INTERNO DISTRIBUCIÓN: ACTIVISION PRECIO: 69,90 €

Aprende, aprendiz



Nuestro muchacho Sith apenas tiene habilidades cuando comienza por los caminos de la Fuerza, pero las desarrollará en tres facetas: poderes, combos y talentos. Los primeros son los más tangibles ya que le dotan de habilidades Sith como descargar rayos, lanzamientos de sable, o envolverse en escudos. Los combos comienzan a llegar tarde pero denotan que a nivel artístico y de coreografía se ha hecho un buen trabajo. Los talentos mejoran nuestras estadísticas de salud, resistencia y concentración para poder utilizar más la Fuerza.

George Lucas lo ha calificado como una nueva forma de aprovechar el medio digital para seguir narrando *Star Wars* y, de hecho, *El Poder de la Fuerza* es una historia que se percibe legítima en todo momento. Pero el guión que comienza con una cacería Jedi termina por dejar algo frío, especialmente por sus extraños giros y previsibles sorpresas. A pesar de ello, para los seguidores de *Star Wars*, ése será su activo más importante. En el resto de apartados, no está al nivel de las expectativas y, por momentos, tampoco en las exigencias de lo que debería ser un título de nueva generación.

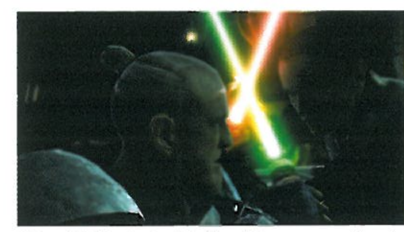
El uso de la Fuerza es la novedad más destacada. Pero su explotación resulta excesiva; en ninguna película, libro o cómic, ningún Jedi o Sith la ha empleado tanto. La Fuerza permite devastar escenarios, lanzar enemigos, estrangularlos, doblegar estructuras, alzar aeronaves o despedazar generadores, al margen de ser una fuente interesante de movimientos en combate.

El Poder de la Fuerza combina otros géneros con la acción, pero descansa en demasía sobre los mismos puzles, que se cimientan igualmente en este superpoder y que no cesan de repetirse por unos niveles totalmente lineales, sin posibilidad de elección alguna en manos del jugador.



La ausencia de multijugador de algún tipo unido a lo corto, lineal y poco rejugable del único modo que presenta *El Poder de la Fuerza*, lo hacen, por consiguiente, muy propenso al alquiler.

Además de planos, los niveles no muestran inspiración alguna en su diseño, aunque sí en su estética –la planta de montaje de Tie Fighters y el planeta de chatarra son ejemplos contrapuestos–. La dosis de plataformas es superior a lo deseable, más aún cuando el control no es preciso. Una vez superada, la emoción inicial de manejar a un Sith que crece haciéndose más y más poderoso, los retos de las misiones son poco motivadores y acaban aburriendo. Únicamente el desarrollo del personaje y desbloquear nuevos poderes aporta alicientes, junto a la incógnita –al principio– de encarar a los caballeros Jedi supervivientes para exterminarlos, pero ninguno de ellos tiene el carisma de los ya conocidos.



El Darth Vader de *Soul Calibur IV* es muy superior al que vemos aquí. Y su doblaje español hará que el seguidor de *Star Wars* se lleve las manos a la cabeza.

En la acción, los combos son prácticamente inexistentes hasta la segunda mitad del juego, cuando, a base de comprar habilidades, es posible hilvanar algunos, pero no dejan de ser combinaciones básicas sin poder encadenar habilidades –las descargas eléctricas, la Fuerza y sable láser podrían haber sido una inagotable fuente en manos expertas–. Po otro lado, la IA enemiga presenta fallos de detección y de patrones, con comportamientos extraños.

El Poder de la Fuerza puede ser frustrante debido a lo injusto de algunas situaciones, en las que perdemos la vida sin opción a defendernos. Con lo expuesto, una duración de seis horas sin apenas incentivos para rejugar y un considerable *downgrade* en el apartado técnico –sólo se salva la distancia de dibujado, el motion blur, las partículas y el Havok– se antoja algo muy diferente de ese juego que nos deslumbró. Pocos aficionados a *Star Wars* podrán resistirse a su innegable atractivo, pero el Lado Oscuro no logrará seducir a aquellos que arrojen luz sobre sus excesivos defectos como videojuego. **[5]**



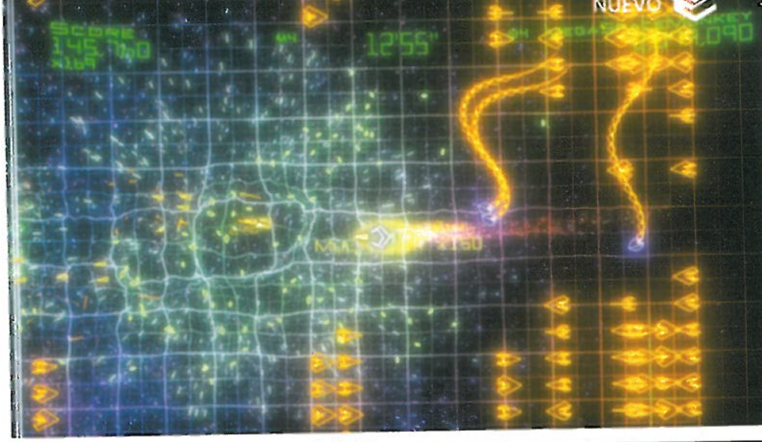


El Euphoria y las físicas Havok dan un punto de credibilidad a los efectos de la Fuerza . Por eso no nos explicamos porqué los efectos de nuestros destrozos, escombros y enemigos, desaparecen del suelo a los pocos segundos.



GEOMETRY WARS: RETRO EVOLVED 2

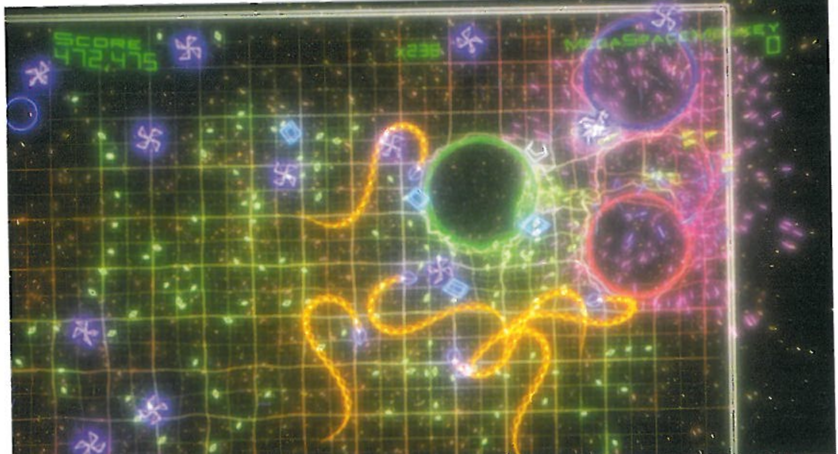
PLATAFORMA: 360 LANZAMIENTO: YA A LA VENTA PRODUCTOR: ACTIVISION ESTUDIO: BIZARRE CREATIONS DISTRIBUCIÓN: XBLA PRECIO: 800 PUNTOS MS



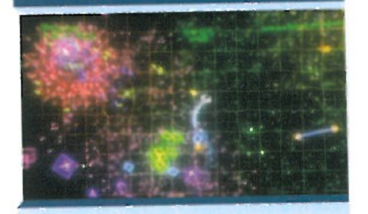
El multiplayer podría tener un carácter más decisivo en el juego, pero el núcleo central de la experiencia sigue siendo el placer individual, más disfrutado si se juega a oscuras, con unos cascos o auriculares.

Durante 3 años, *Geometry Wars* ha sido la estrella de XBLA, el número uno de la distribución digital, y el responsable de machacar los analógicos del mando de 360 hasta hacerlos polvo blanco –literalmente–. Fue *Retro Evolved* quien nos recordó que los juegos no tienen por qué ser enormes para resultar épicos, y mostrar brutalidad y vísceras para ser sádicos; que pueden reducirse al tamaño del átomo, conteniendo pura malevolencia digital, sacudiendo todo su potencial sobre el jugador.

No es magia, está claro. Este sólo el resultado de construir a conciencia un clásico por las manos expertas de sus creadores originales. Y por encima de su chispa se encuentra el buen juicio empleado y que hace que esta secuela mantenga su calidad. Seis modos distintos en un juego de este tipo sonarían normalmente a variantes con poco interés, pero Bizarre Creations rechaza firmemente bajar al nivel de pobres laberintos o jefes finales poco prometedores. En su lugar, ofrece una cuidadosa deconstrucción de las cualidades inherentes a *Geometry Wars*, como si el original se hubiera reducido a sus factores mínimos, y éstos trabajados para exprimir todo su potencial. Así que junto al clásico modo *Evolved* y el corral que supone el Waves de *PGR4*, tenemos Deadline, que te da vidas infinitas pero sólo tres minutos para sumar puntos, King, que divide el mapa en frágiles burbujas de invencibilidad flotando en un mar



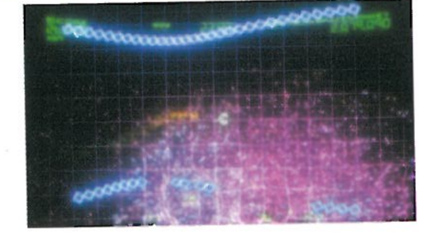




Esto es como los fuegos artificiales lucirían si estuvieran organizados por Stephen Hawking, Jackson Pollack y alguien con un pulso no apto para robar panderetas.

de extrema vulnerabilidad, Pacifism, que te sustrae uno de tus cañones, y Sequence, una mansión encantada mecánica repleta de delicadas habitaciones que se deben superar en orden. Y en todas ellas aparecen un puñado de nuevos enemigos y otros importados de otras versiones, así como los Geoms que aparecen tras destruir a los enemigos y que potencian el multiplicador, forzándote a jugar de una manera más arriesgada.

Pero no todo el mundo estará contento. Hay algo ligeramente escandaloso sobre la forma en la que estos Geoms te permiten alcanzar puntuaciones anteriormente increíbles, y la decisión de permitir retener tu multiplicador cuando mueres



significa que ese estratégico movimiento de soltar una bomba en el último segundo para evitar una muerte ya no es tan crucial como era antes. Igualmente, muchos jugadores serán incapaces de perdonar la ausencia de un modo online junto a la variedad local. Pero este fallo final puede ser un signo de la confianza de Bizarre en su forma de hacer las cosas, ya que sufrir el más mínimo lag sería una traición.

Retro Evolved 2 puede refinar más que reescribir, pero supone un refuerzo en su consideración como pieza indispensable. Parece que últimamente el catálogo de juegos descargables está haciendo buena su promesa inicial, y es legítimo que este último *Geometry Wars* se encuentre ahí, liderando la carga. Visto desde la distancia pueden ser sólo formas geométricas y destellos de luz, pero pocos juegos pueden considerarse a la vez ciencia y arte, y casi ninguno tiene el poder de ser tan cruel y a la vez tan agradable. **[9]**

Un cubo en perspectiva

Es uno de los añadidos más extraños: apretar el botón de ir hacia atrás pulsando el gatillo derecho. El juego se pausará y te permitirá aplicar zoom, incluso transportando el campo a las 3D. Es un regalo del estudio que te permite contemplar la abstracción de los dioramas de *GW* estáticos, e incluso darse cuenta que no tiene nada que envidiar al campo de batalla de Halo 3, por ejemplo. Esperamos que lo próximo sea grabar vídeo, seguro que salían unos buenos machinima.

Como en el primer juego, es en la clasificación dónde reside la batalla. Mientras el camino al millón de puntos es más corto gracias a los Geoms, sigue siendo un campo de batalla tan severo como siempre.





La opción de música dinámica, por defecto -y piedad- desactivada, arranca un cataclismo que reemplaza el excepcional sonido ambiente por rock sensible a las batallas. Si la Zona ya era un lugar terrible, esta banda sonora aún lo hace peor.



STALKER: CLEAR SKY

PLATAFORMA: PC LANZAMIENTO: YA A LA VENTA
PRODUCTOR: DEEP SILVER ESTUDIO: GSC GAME WORLD
DITRIBUCIÓN: PROEIN GAMES PRECIO: 44,95 €





Conforme marchas hacia el norte, la búsqueda de Strelock, el solitario manipulador con un oscuro interés por los secretos de Chernobil, cambia rápidamente hacia una frenética persecución llena de emboscadas por varias localizaciones.

Expediente X



Con dos años de tecnología actualizada, *Clear Sky* registra el uso más refinado del DirectX 10 de Vista. Los relámpagos iluminan al jugador, las armas y el entorno, y el agua se desplaza sobre cualquier superficie. Los 'rayos de Dios' –también disponibles en versión reducida en DX 9– cruzan el horizonte al anochecer, con destino edificios y árboles. Pálidas cascadas de luz atraviesan habitaciones y nubes multicapa, gracias a las que el juego sigue teniendo las mejores vistas hasta la fecha. El hardware aún es capaz de mostrar más: el ciclo día y noche replica la hora del día, con lo que es más posible que juegues de noche.

Cualesquiera que sean las anomalías detonantes, una nueva ocasión para volver a la Zona siempre vale la pena. El recóndito rincón del mundo que retrata *Stalker* sigue manteniendo fuerza para sacar adelante una precuela, aunque sea de forma algo accidentada.

Como un nuevo personaje en una situación bastante familiar, te despiertas en el tranquilo sur de la Zona mientras en el norte la central de Chernobil escupe muerte. Los que se atreven a adentrarse en sus límites terminan con el cerebro derretido y los exploradores ardiendo y electrocutados con simples cambios en la dirección del viento. Aquellos incautos que duermen cerca sufren infartos en sueños. Si todo esto te suena a historias de fantasmas que se cuentan alrededor de una hoguera en un campamento, es que te acabas de enamorar de *Clear Sky*.

Un concienzudamente revisado sistema 'faction war' tiene éxito en poblar y animar la Zona, ofreciendo recursos a los clanes y dándoles a cada uno la oportunidad de conquistar a su rival. Forjar alianzas ahora te hace estar atento al dial de la radio de tu clan, proporcionando algo de trasfondo para las misiones de defensa, a las que puedes unirte por entretenimiento. Y esto en conjunto, consigue sacar lo mejor del juego: dar otra excusa para campar casi infinitamente por la Zona, mezclándote con su sociedad y aprendiendo cómo sobrevivir en terreno tan hostil.

Clear Sky aún sigue siendo un RPG tremendamente hardcore, pero aporta ese enfoque 'run and gun' ya conocido, junto con un aura de fatalidad que se concreta al menor descuido. Un verdadero Survival Horror, un título sobre cómo encontrarles valor a todas las cosas, convirtiendo lo salvaje e inservible en imprescindible. En él, se te motiva a reparar y personalizar cada arma que recoges de un escenario que



Este enemigo te enseñará lo que es un golpe al interior de tu mente. Ir bajo tierra es terrorífico, incluso a pesar de que no llega al nivel del poltergeist del original.

está totalmente repleto de ellas. A pesar de los ajustes, tu inventario continúa forzándote a decidir cuándo deshacerte de objetos que pueden haber sido muy valiosos a cambio de aligerar peso. Y si no cuidas tu arma, el primer disparo que hagas sonará como un petardazo.

En ese tipo de situaciones existe igualmente frustración y un extraño atractivo. Te encuentras con un juego lo bastante inteligente como para verte succionado por su mundo, que descubres que está compuesto por un creciente número de misiones lineales. Su mundo es tan cautivador y profundo que sus escenarios, demasiado similares, repetitivos NPCs y cargas frecuentes, parecen naturales. Pero sigue siendo un shooter de no parar de usar el quicksave, con calamidades que pueden aparecer de cualquier dirección.

Clear Sky es un deslumbrante y tóxico retrato de la vida de un vagabundo post-apocalíptico al que debes saber dirigir. Es fácil entender mal muchas de sus propuestas y, de nuevo, acaba revelándose como capaz de convertir lo mejor y lo peor de los juegos de PC en algo extraordinario. **[7]**





Por un precio, los personajes guía te llevarán, siempre y cuando los hayas visitado ya antes.







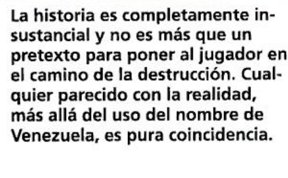


MERCENARIES 2: WORLD IN FLAMES

PLATAFORMA: PS3 (VERSIÓN ANALIZADA), 360, PC, PS2 PRODUCCIÓN: ELECTRONIC ARTS ESTUDIO: PANDEMIC DISTRIBUCIÓN: ELECTRONIC ARTS LANZAMIENTO: YA DISPONIBLE PRECIO: 69,95 €

Comenzar a jugar a la secuela de *Mercenaries* puede ser duro. Animaciones poco convincentes, unos gráficos bastante por debajo de lo que se espera a estas alturas de generación y una serie de problemas técnicos de diversa importancia, una constante que se mantendrá durante todo el juego, a veces causando molestias y otras provocando situaciones surrealistas que incluso pueden acabar siendo divertidas por ser completamente impredecibles, lo que no deja de ser un problema a evitar. Todo eso es verdad, y también lo es que los enemigos no muestran demasiado instinto de supervivencia o que los personajes no tienen una gran personalidad y sí demasiadas líneas de diálogo repetidas. Pero lo más extraño es que, a pesar de todo lo comentado, Pandemic ha logrado imprimir tales dosis de acción pura que es difícil no sentirse atrapado por la necesidad de un poco más. La cantidad de juguetes que se proporcionan al jugador es extensa, desde vehículos de tierra, mar y aire a diferentes tipos de armas, incluyendo varias clases de asaltos aéreos.





La historia es completamente insustancial y no es más que un pretexto para poner al jugador en el camino de la destrucción. Cualquier parecido con la realidad, más allá del uso del nombre de Venezuela, es pura coincidencia.

Pero más importante es el efecto real y palpable que tienen en el entorno. Hay un elemento de brutal sensualidad en la capacidad de echar edificios abajo mediante asaltos aéreos: marcar el objetivo, una llamada... y cualquier tipo de estructura cae en pedazos dejando sólo una negra polvareda y una sonrisa en los labios. Aquí el poder es auténtico, afecta realmente al mundo y eso forma parte implícita de la experiencia.

Y es que esta Venezuela ficticia es un espacio basto, lleno de actividad y de oportunidades diversas para conseguir dinero. Capturar a objetivos vivos o muertos, destrozar objetivos estratégicos, probar vehículos experimentales, ayudar a las facciones a ocupar bases enemigas... todo ese abanico de posibilidades, junto con las múltiples posibilidades que se ofrecen para acometerlas, acaba por relevar al olvido los problemas técnicos y consigue sumergir al jugador en el conflicto entre las diferentes facciones, con grandes sumas de dinero de por medio. Aquí interviene también otra mecánica diferencial de *Mercenaries*: la relación con las facciones, por la que hacer misiones para un cliente en contra de otro enfría las relaciones y limita los recursos, a menos que se sea lo suficientemente habilidoso como para abortar las comunicaciones con la central.

Mercenaries 2 tiene mucho de entretenimiento a la carta, dejando que sea el propio jugador el que decida tanto su ritmo como el reto que se quiere autoimponer. Puede actuar como un asesino profesional, centrándose sólo en los objetivos y evitando matanzas innecesarias, o también es posible volar todo por los aires, lo que suele ser menos provechoso económicamente pero irremediablemente divertido. Pandemic ha creado una caja de arena más abierta e impredecible que otros títulos de su clase, lo que al final acaba por dar un valor real al propio juego. **[7]**

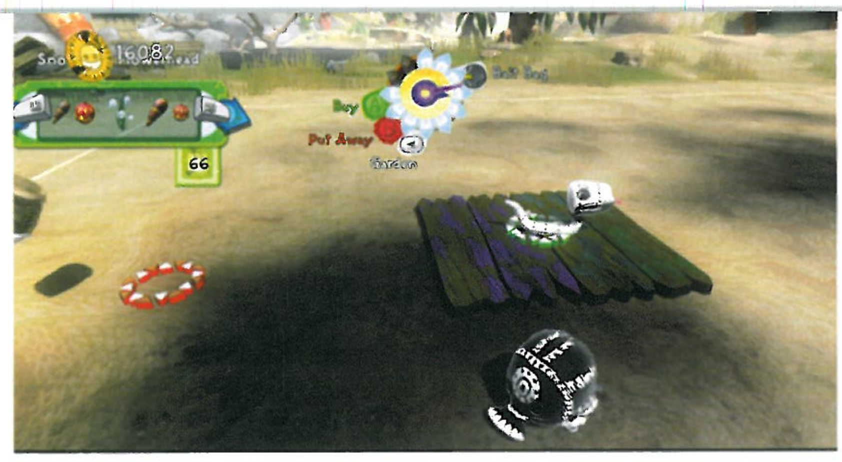




Además de una capacidad de regeneración prodigiosa, los mercenarios muestran una extrema resistencia a perder sus últimos puntos de vida.

Locura compartida

Un aspecto destacable es el modo cooperativo. Pandemic no ha logrado incluir el deseado cooperativo local a pantalla partida, pero ha puesto todos los esfuerzos en que el cooperativo online sea la mejor experiencia posible, de cara a que los jugadores puedan entrar y salir siempre que lo deseen con rapidez y sin afectar a su compañero. El juego se adapta para crear un mayor reto a la pareja que, por otro lado puede abusar de la naturaleza particularmente abierta para realizar todo tipo de disparates que multiplican el entretenimiento.





VIVA PIÑATA: TROUBLE IN PARADISE

PLATAFORMA: 360 LANZAMIENTO: YA DISPONIBLE
PRODUCCIÓN: MICROSOFT GAME STUDIOS ESTUDIO: RARE
DISTRIBUCIÓN: MICROSOFT GAME STUDIOS PRECIO: 54,95 €

¡Piñata Visión!



Sin duda, la gran novedad de *Trouble in Paradise* es el excelente uso que se hace de la cámara Xbox Live Vision. Microsoft distribuirá, de forma gratuita o a través de Internet para que las descarguemos, una colección de cartas Piñata Visión. Al mostrar una frente a la cámara, el juego la leerá y lo que represente dicha carta se verá reflejado en pantalla, ya sean nuevos tipos de piñata o trucos, de forma instantánea y sin que se vea afectado en ningún momento el ritmo del juego. También tendremos la posibilidad de crear cartas con nuestras piñatas favoritas y personalizadas (con más objetos que antes a nuestra disposición).

El sol sale lentamente e ilumina un pequeño jardín en Isla Piñata, un brillante terreno verde sobre el que tenemos completa libertad de decisión y creación. Con el conocimiento previo de haber cuidado otros jardines similares, empezamos a utilizar nuestras fieles herramientas con sabiduría; parece como si nada hubiese cambiado. Pronto se dejaría ver una Bespotti, un nuevo tipo de piñata que se muestra ansiosa por habitar nuestro terreno; no sería la única, ya que con el tiempo llegamos a contabilizar 32 nuevas, gracias a las cuales recuperamos nuestras ansias de coleccionismo.

Algo nos llama la atención, y es el hecho de que los límites de nuestro jardín son sólo orientativos. Podemos salir de él antes de que aumenten sus dimensiones, y nos damos un pequeño paseo, estudiando las piñatas cercanas que llegarán a ser residentes e incluso visitar dos zonas desconocidas: una desértica y otra ártica. El clima no es agradecido, por lo que nos limitamos a tender trampas a las criaturas de la región para llevarlas a nuestro jardín.

Por suerte, encontramos nuevas herramientas con las que crearles un hábitat más acorde con sus necesidades. Nuestra amiga Leafos no deja de darnos buenos consejos sobre cómo cuidar nuestro jardín y a sus habitantes; de hecho, su buen humor la hace más parlanchina que antes.



Se podían hacer muy pocos añadidos más acertados que el excelente multijugador cooperativo para hasta cuatro usuarios, tanto en la misma consola como mediante interconexión o a través de Xbox Live. Una delicia.

Después de que nuestro límite territorial aumente con herramientas mejoradas, dejamos a un lado nuestro beneficio y pensamos en las piñatas. Les ponemos cosas con las que jugar: barcos, trenes, pistas de baile... Es difícil combinar sus diversiones con sus hogares y flores, porque Seedos no hace más que quejarse si se ven perjudicadas, pero pronto logramos aprovechar el terreno apropiadamente.

La última vez que hicimos un jardín cometimos un error que esta vez hemos subsanado: tenemos una cámara de fotos, con la que captar los momentos más entrañables. Aunque nos ha costado reunirlas a todas para la foto, ya que siempre tenemos a alguna de fiesta por el mundo.

Y es que, para tener a nuestras piñatas felices, las mandaremos a diversas fiestas que se celebran. Los requisitos son exigentes, pero si los cumplen, podrán irse una temporada a un gran evento.

Al final del día, las piñatas nocturnas empiezan su andadura. Los cuatro amigos que, durante el día, velamos por su seguridad y felicidad, cooperando todos a la vez, nos separamos para vigilar de forma individual durante la noche.

Somos conscientes de que han cambiado bastantes cosas y hemos disfrutando cuidando este nuevo jardín, pero no podemos evitar tener la sensación de que, en cierto modo, no ha sido muy diferente al que ya habíamos cuidado. Es por eso que nos vamos con un gesto de satisfacción en la cara, pero no con ese gran orgullo que nos invadió la primera vez. **[8]**



Los sospechosos habituales no podían faltar: la tienda, el constructor, el correo... Será más fácil localizar nuestras piñatas, gracias a un práctico sistema de acceso directo a nuestras residentes.

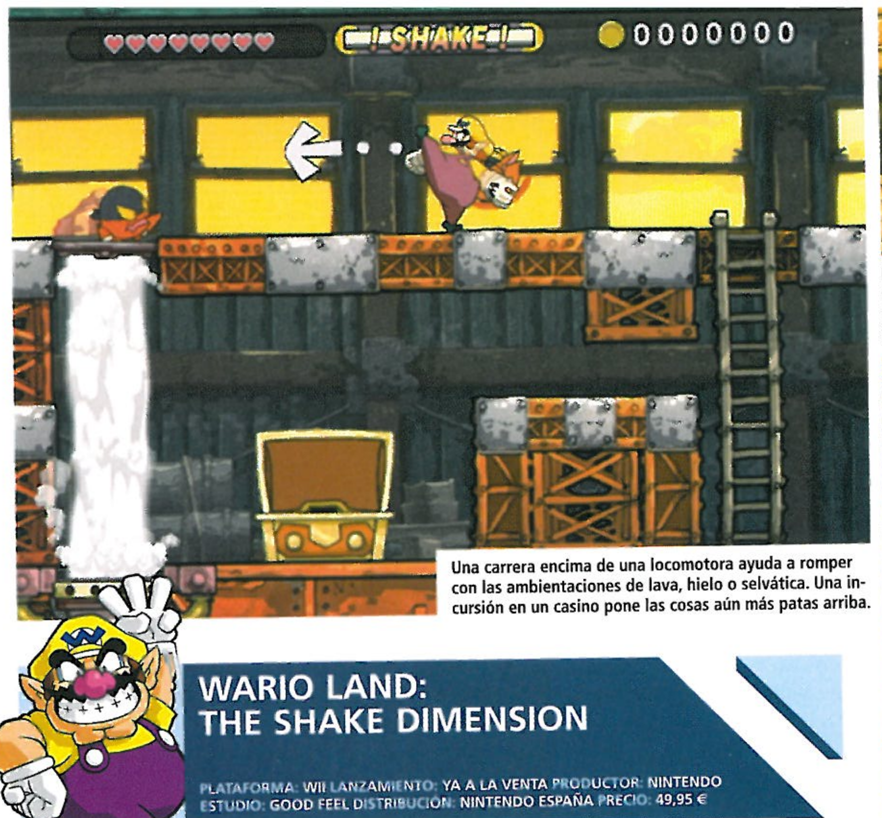






Aunque gráficamente es bastante similar, en muchos pequeños detalles se ha pulido y perfeccionado el aspecto de nuestras piñatas. Los nuevos efectos de luz y de agua logran resultar muy atractivos.





Una carrera encima de una locomotora ayuda a romper con las ambientaciones de lava, hielo o selvática. Una incursión en un casino pone las cosas aún más patas arriba.



Llegar hasta esta criatura que aparece al final de nivel es todo lo que necesitas cumplir en el juego, pero existen también tres cofres con al menos tres misiones extra en cada nivel, para los más exigentes.

WARIO LAND: THE SHAKE DIMENSION

PLATAFORMA: WII LANZAMIENTO: YA A LA VENTA PRODUCTOR: NINTENDO ESTUDIO: GOOD FEEL DISTRIBUCIÓN: NINTENDO ESPAÑA PRECIO: 49,95 €



Hay varias secciones cañón a cañón, accionadas con el Wiimando, pero no igualan a aquellas secciones míticas de *Donkey Kong Country*.

Si Mario tiene una interminable energía para saltar y Link no cesa en sus aventuras, Wario, por extensión, es impaciente sin remedio. Continuando justo después de *Wario Land 4* de GBA, *Shake Dimension* sigue empleando esa curiosa forma de dividir los niveles en dos fases: una obscena sección de recolectar tesoros y, una vez nos hemos puesto morados, salir corriendo del nivel por piernas tras activar inevitablemente Wario la alarma.

Pese a ese episodio vibrante y casi caótico de la primera fase, el ritmo del juego es sorprendentemente lento, casi sedado. Calcular sin prisa alguna cómo encadenar los movimientos de Wario para finalmente alcanzar ese tesoro de otra forma inalcanzable parece más propio de uno de los microjuegos de *WarioWare*. Y aunque la acción reside en explotar el catálogo de carreras, empujones, volteretas, saltos y demás movimientos de Wario, pronto te das cuenta que completar tu plan hacia el tesoro con éxito requiere una destreza con los botones que pocos exigen.

Cada nivel está diseñado para ser jugado en dos direcciones, una decisión que sorprende y que confunde a partes iguales. Es normal que acabes invirtiendo tiempo y esfuerzo en explorar secciones que, una vez alcanzadas, se revelen para ser jugadas justo en el otro sentido.

Un puñado de fases se libran de ese efecto con aplomo. Un tira y afloja de izquierda a derecha a través de un trampolín chino acaba siendo un vibrante descenso al más puro estilo pinball, y un laberinto gótico deja contemplar las fantásticas animaciones con las que Good Feel ha dotado a Wario. La energía cinética y el sentido del movimiento que inyectan las animaciones hechas a mano de Wario no recibirán nunca suficientes alabanzas: son la realización más cómica y expresiva del personaje desde su creación.

Pero mientras la física alcanza nuevos niveles, sus viejos hábitos le pasan factura. Nintendo tiene fama de utilizar fugazmente ideas a partir de los que otros desarrolladores construirían juegos enteros, pero aquí, el efecto es irritante. Máquinas reductoras, un Wario de nieve, una nave espacial controlada con el sensor de movimiento, carros bomba y hasta Wario en llamas. Algunas aparecen menos de cinco segundos, mientras que otras, se reutilizan hasta hacerlas sosas.

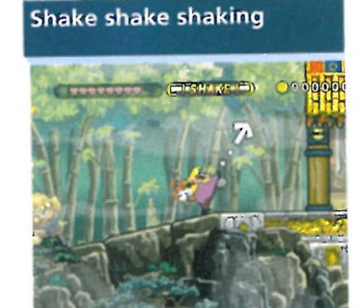
Quizás esto forme parte de un chiste típicamente de Wario, una parodia del ritmo sublime que tienen los juegos de Mario orquestada por la propia parodia del fontanero. A pesar de esto, puesto en el contexto de Wario, ¿cómo explicas la repetitiva estructura que te obliga a repetir niveles para satisfacer el criterio de puntos? El resto de elementos que lo rodean, como recoger oro y eliminar enemigos, alargan un título que habría durado 6 horas. Pero no son suficientes para que te olvides de sus cosas malas. Para mayor alarma, tu recompensa es desbloquear un test de sonido. ¿Qué ha sido de esa maestría der *WarioWare Twisted*, con más de 200 y pico bonus a cual más carismático?

Shake llega a su mejor nivel cuando emula lo glotón, ridículo y bufón –y aún así entrañable– de su héroe. Que tienda demasiado a emular también su estupidez, es una inesperada decepción. **[6]**



Las secciones de scroll lateral del submarino traen recuerdos de *Super Mario Land*, pero ¿hacía falta meterlas tres veces? La nave manejada con el Wiimote está en pantalla un minuto, pero es más entretenida.

Shake shake shaking



¿Y qué es esto de la dimensión 'shake' que dice el título? Básicamente, el control. Sacudir el mando reproduce en cada situación una acción diferente. Agarrar a un enemigo y sacudirlo por los aires hasta decir basta es entretenido, sólo las primeras veces. Lanzar objetos implica hacer equilibrios con el Wiimote para apuntar al estilo *Yoshi's Island*, pero después de las primeras fases ya no es útil. Sacudir sacos y ver cómo una lluvia de oro cae por el nivel es, en cambio, satisfactorio, pero apela al sentimiento que te hace destruir cada roca, ordenador e incluso a los pobres Ewoks en *Lego Star Wars*, buscando recompensas.



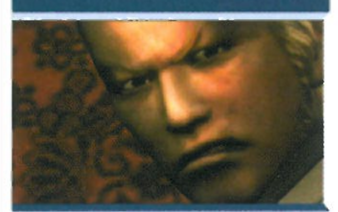
YAKUZA 2

PLATAFORMA: PS2 **LANZAMIENTO:** YA A LA VENTA
PRODUCCIÓN: SEGA **ESTUDIO:** AMUSEMENT VISION
DISTRIBUCIÓN: SEGA **PRECIO:** 29,95 €



Las calles de Kamurocho y Kansai son infiernos de neón y gente despreocupada. Las recorreremos con una cámara fija que se atraganta al cambiar de posición, aunque de manera menos evidente.

Doble Dragón



La historia es una evocación sentimental del espíritu nipón en la que se mezclan épica, romanticismo, guerras familiares y grandes pero oscuros negocios. Se retoma justo un año después, en las circunstancias en que concluyó su primera parte, con Kazuma acudiendo al cementerio para visitar a sus amigos desaparecidos. Pronto se ve inmerso en un tiroteo que acaba con la vida de Terada, el jefe del clan Tojo. Sus promesas al moribundo patriarca le llevarán a Kansai donde conocerá a otro dragón, igual que él: el poderoso Ryuiji Gouda.

Kazuma Kiryu, también conocido como"El Dragón de Dojima", es claramente un prisionero de las calles de Kamurocho. El caballero oscuro de traje blanco, que no es capaz de dejar atrás su condición de Yakuza. Un vigilante que corre incansable, pero sin rumbo, y que sólo se detiene para imponer su ley.

De nuevo, volvemos a transformar la presunción amenazadora de nuestros enemigos en respeto, distancia y aprensión, a base de peleas brutales y directas. La excusa para comenzarlas sigue siendo tan aleatoria como divertida. El propio guión justifica cientos de palizas, presentando un elenco de enemigos que nos insultan o acusan de cualquier hecho intrascendente que se les ocurra, con tal de conseguir dinero o reputación. Los diálogos de los rufianes son tan poco ingeniosos que despiertan en el jugador una necesidad real de castigarlos. Pero no hay otro final posible, ya que cualquier malnacido que se cruce en el camino de Kazuma acabará, por ende, con la cara estampada en una pared o pisoteada por los zapatos italianos del protagonista.





El modelado de las caras es notable y dota de personalidad y dramatismo a las secuencias. Están dirigidas con mimo aunque a veces pecan de largas.

Por tanto, el título de Sega se mueve entre una doble moral, nadando en la ambigüedad y convirtiendo en héroe a un mafioso, que por otra parte se trata del personaje más noble del videojuego en sí. Un individuo real en busca de una existencia real en la que vivir, vagando a través de las calles de una historia inextricable compuesta a base de personajes secundarios totalmente unidireccionales.

En la primera y extensa secuencia, ya apreciamos que, más que una segunda parte, se trata de una expansión disimulada. Esto reafirma aún más el orgullo de la serie, que parecía tener muy claro lo que quería desde un principio: ofrecer al jugador una jugabilidad clásica con una historia cuidada. Encontraremos nuevos barrios, algunos cambios en los antiguos, más minijuegos, nuevos personajes secundarios, armas que usar, ítems que recoger, etcétera. Los fallos técnicos del primero –dícese de sus largos tiempos de carga, cámaras imprecisas, bucles sonoros– se han solucionado o rebajado en gran medida. Por otro lado, también se han añadido nuevos movimientos que, lejos de complicar la jugabilidad, consiguen unas batallas espectaculares y mucho más dinámicas que su antecesor, aunque, en ocasiones, demasiado violentas. Por consiguiente, *Yakuza 2* es, ante todo, un juego consciente de sí mismo, de su pasado y de su legado. Un digno heredero de los beat em'up de la década de los noventa, aderezado con una historia contada como si de un *Shenmue* se tratara. Tomando lo mejor de ambas partes, de nuevo, para ofrecer un título mucho más depurado, equilibrado y cargado de vídeos –de hecho, necesita de dos discos–. Uno de esos juegos que beben de su propia esencia y que, si jugaste a la primera parte, recordarás desde el primer momento. **[8]**



Los minijuegos se amplían con golf, bolos y una coin-up llamada YF6 que es un chiste de *Virtua Fighter*. Son sencillos y no distraen de la trama principal, lo cual es de agradecer.



FACEBREAKER

PLATAFORMA: 360, PS3 (VERSIÓN ANALIZADA), WII
LANZAMIENTO: YA A LA VENTA PRODUCCIÓN: EA ESTUDIO: EA CANADÁ
DISTRIBUCIÓN: EA PRECIO: 49,90 € (360, PS3) 39,90 € (WII)

Si todo hubiera ido según lo previsto, esta página sería la primera de una doble dedicada al review de *Fight Night: Round 4*, el regreso triunfal del campeón de EA. Nada que ver con el *Def Jam: Icon* de la temporada pasada, un grotesco "beat'em up con ritmo" que destruyó por completo una de las sagas más brillantes de la compañía. Nunca debería haber existido. Y tampoco lo debería haber hecho este *Facebreaker*, un machacabotones infantil que, según sus creadores, tiene atractivos más allá de su distendida apariencia gráfica.

Facebreaker se refiere a que pulses los botones rápidamente para recuperarte tras besar la lona: es una actitud tosca que se extiende a todo el juego por completo. "Si tumbas a alguien, mófate de él", dice uno de los consejos que te da el juego. Los combates utilizan un patrón brutalmente simple a lo piedra, papel y tijera, con guardia, esquivar y puñetazos fuertes y débiles.

Descartando el realismo en favor del caos, *Facebreaker* se olvida de un punto muy importante: los dibujos animados no son fáciles de trabajar. Requieren estilo, meticulosidad, ritmo y carácter. Y los de este juego tienen cualquier cosa menos eso. Así que, en lugar de ávidos aspirantes y campeones con maestría, el catálogo de boxeadores es un cúmulo de lamentables estereotipos que van desde el inevitable y viril español de nombre Romeo al ruso con explosivos adheridos al cuerpo llamado Molotov, sin dejarnos a la chica neumática con una insinuante armadura.



Un buen punto es el editor de personajes, que te permite modificar casi cualquier faceta de la cara, por si te la parten. Se puede crear desde un modelo inicial o también con una foto sacada mediante Xbox Live Vision o PS Eye.

Muy lejos de la perfección analógica del Total Punch Control de *Fight Night*, el combate es un matrimonio desastroso, tanto como la elección de *Def Jam: Icon* de unir artes marciales con hip-hop. Piensa en algo como una combinación entre *Killer Instinct* y *Punch Out*, puestos en común con la misma coreografía que una pelea de gallos. Limitado tácticamente a combos altos y bajos y a los movimientos especiales (llamados "breaker"), su acción acaba siendo muy difícil de leer debido a la velocidad de las animaciones, que no dejan tiempo para orquestar movimiento defensivo posible. "Ve a por su talón de Aquiles", nos dicen, como si, encontrada la debilidad del adversario, hicieras otra cosa distinta a machacarla sin parar.

Es innegable que *Facebreaker* se ha entrenado en el mismo gimnasio que *Fight Night*. Pero sufre de una cantidad enorme de debilidades, como la ausencia de un modo carrera satisfactorio. Pero mientras *Fight Night* e *Icon* pueden culpar de sus defectos a una búsqueda ideal de la innovación en el combate, *Facebreaker* no tiene propósito, su interfaz carece de atractivo y sus novedades no sirven para nada más que llenar los foros de Gamefaqs. El título puede referirse a que te rompan la cara en el ring, pero es más fácil que, a muchos, ésta se les caiga al suelo de vergüenza. **[3]**



Para muchos, el empate vendrá con el creador de personajes, que te permitirá realizar todo tipo de cirugía en la cara de tu personaje. Es tan divertido como suena, aunque, cuando comienzas, el impulso por traspasar la cara del tipo que te vendió el juego es bastante predominante.

Interés remoto



La versión para Wii de *Facebreaker*, bautizada como *KO Party*, se beneficia de un sistema de control limpio y simple. Mover nunchako y Wiimando lanza puñetazos, y si se hace pulsando uno de los botones, se realizan golpes avanzados. Se prometió que Wii iba a contar con una versión propia construida desde cero, pero ha quedado en el olvido: sólo aparecen un personaje extra y un modo multijugador. Las ausencias, en cambio, incluyen modo online y la creación de personajes que aparece en las otras versiones. Tenemos que advertir que la versión para Wii de *Facebreaker* es la más limitada.





Las ya obligadas en todo título deportivo 'EA Trax' encajan bastante mal con la interfaz del *Fight Night*, con pésimo reparto de personajes y un enfoque casual de las mecánicas de juego. Juegos tan superiores como *Dead or Alive 4, Rumble Roses XX* o *Def Jam: Fight for New York* cuestan ahora menos que éste.



La gran cruz del juego son dos limitaciones importantes: un sistema de control repetitivo y un apartado visual muy poco detallado. Características que desvirtúan bastante la competición, provocando que esta caiga en la mediocridad.







Empezaremos en rings de poca monta, en barrios pequeños y lejanos, y poco a poco llegaremos a esos grandes coliseos abarrotados de gente pidiendo sangre.





El editor es muy completo, y nos permite llevar a cabo una importante personalización. Aparte de las habilidades, determinaremos un buen número de características como peso, raza, facciones o el atuendo.



TNA iMPACT!

PLATAFORMA: 360 (VERSIÓN ANALIZADA), PS3, WII, PS2 PRODUCCIÓN: ATARI ESPAÑA LANZAMIENTO: 26 DE SEPTIEMBRE DISTRIBUCIÓN: ATARI ESPAÑA ESTUDIO: MIDWAY STUDIOS LOS ANGELES PRECIO: 59,95 €

En la igualdad está el gusto



Una de las cosas más curiosas de *TNA impact!* es el hecho de que, durante las primeras rondas, la máquina nos enfrenta a enemigos que resultan muy parecidos a ese luchador básico con el que contamos al principio. Según avancemos, iremos consiguiendo más movimientos y perfeccionando nuestro estilo; algo necesario para enfrentarnos a rivales más duros, los verdaderos pesos pesados perfectamente recreados en el juego.

Morder la lona nunca es agradable. El público se divide entre abucheos y gritos de ánimo, con todas las miradas fijas en ti. El pecho sudoroso de tu rival se adhiere al tuyo, mientras te presiona para evitar que te vuelvas a levantar. Un dolor intenso recorre la parte trasera de tu nuca, provocando que seas incapaz de reaccionar. La voz del árbitro retumba en tu cabeza. Uno.

Recuerdas cuando empezaste en esto. Elegiste la rama de la *TNA* porque era la que más se ajustaba a lo que buscabas, esa competición abierta y despiadada con la que soñaste desde tu más tierna infancia. Cuando empezaste a entrenar, no eran muchas las posibilidades que tenías a tu disposición: o bien luchabas con tus amigos o te adentrabas en el gran torneo, empezando desde lo más bajo y escalando lentamente hacia la cima. Siempre recordarás lo bien que lo pasaste seleccionando tus colores de guerra y el atuendo que te representaría sobre el ring. Poco importan ahora, cuando estás a punto de perder la consciencia. Esa voz prosigue su cuenta, de forma implacable. Dos.

Tus últimos meses de competición empiezan a pasar ante tus ojos, cómo te enfrentabas a enemigos de lo más variopinto; desgraciadamente, tu entusiasmo inicial se fue reduciendo combate tras combate, cuando la rutina empezaba a hacer mella en tu carrera. Los rivales se sucedían como si fuesen hojas de calendario, y el objetivo de llegar a la cima dejó de ser importante. Aprendías nuevas técnicas, sí, pero no eran suficientes como para lograr salir de esa espiral de repetición.

Tampoco es que hiciesen mucha falta. El ritmo del torneo, pese a su llamativo nombre, es bastante lento, y no tuviste nunca problemas para acercarte a un enemigo y demostrarle tus habilidades. En ocasiones, hasta tuviste la sensación de que, por mucho que lo intentases, te veías limitado a utilizar los mismos ataques una y otra vez. Porque funcionaban, sin complicaciones. Todo parecía bastante fácil, como si cualquiera pudiese subirse al ring y empezar a acumular victorias. La opresión de tu rival sobre tu pecho empieza a ser asfixiante. Tres.

Se acabó. Tu carrera en la TNA ha tenido un final prematuro, pero te da la sensación de que tampoco tenía mucho más por ofrecerte. Ha sido divertido mientras duró, y siempre te quedará seguir practicando para ser la envidia de tus amigos cuando os enfrentéis. O tal vez puedas crearte un nuevo alias y prepararte para volverlo a intentar el año que viene. En los vestuarios se ha rumoreado mucho que la próxima edición del campeonato será mucho más grande, variada y profunda. Cierras los ojos y te dejas llevar por el clamor de la multitud, dedicada a ese rival que te ha tumbado casi sin dificultad. No lo has pasado del todo mal, pero haces la promesa de que el año que viene volverás con más fuerzas y serás el auténtico protagonista sobre el ring. Fuera. **[6]**



PURE

PLATAFORMA: PS3 (VERSIÓN ANALIZADA), 360, PC LANZAMIENTO: 25 DE SEPTIEMBRE PRODUCCIÓN: DISNEY INTERACTIVE STUDIOS ESTUDIO: BLACK ROCK STUDIO DISTRIBUCIÓN: DISNEY INTERACTIVE STUDIOS PRECIO: 59,95€

Pure es el alumno aventajado de su clase. Aquel que, sin destacar en ninguno de sus aspectos como videojuego, es capaz de inyectar ácido nitroso en todos sus componentes. El resultado es una licencia nueva, fresca, dinámica, rápida... Pura. Como arcade descarado que es, disfruta tanto de todos sus aciertos como de todas sus carencias, mostrándolos sin ningún pudor en cada uno de sus personales saltos, giros, choques y situaciones comprometidas.

Ésa es la combinación perfecta. El problema radica, entonces, en que cuando más se disfruta de la experiencia, más reiterativa se presenta ante nuestros ojos.

Los tres modos de juego, así como sus circuitos, terminan por hacerse repetitivos en demasía, sin nada nuevo que ofrecer –salvo reaprovecharlo para otro modo de juego– y ninguna justificación aparente de por qué tenemos que recorrerlos de nuevo. No es que no merezcan un segundo paseo por sus empinadas cuestas, sus abismos de infarto, sus deslumbrantes atardeceres y sus caminos serpenteantes, no, sino que desprenden la inevitable sensación de haberse desinflado demasiado pronto y sin causa aparente.

Pero es, sin embargo, en el matiz en que muchos títulos fracasan donde *Pure* se lleva la victoria. Su fluidez hace que cada partida no quiera ser la última. Una leve carga nos lleva directamente a la carrera, donde dos típicas secuencias –unos cuantos paisajes del circuito y a nuestro corredor preparándose para la competición– desaparecerán tan rápido como presionas el botón para saltarlas. Nada de molestas cargas; de hecho, reiniciar la carrera es, por primera vez, una opción viable y nada molesta.

Sus colisiones, sin ser de la espectacularidad de otros títulos de renombre, no pretenden más que ser un pequeño paso obligatorio para ponerte de nuevo en la carrera: una pequeña tesitura en la que caes del vehículo, aparece el logo del juego y ya estás de nuevo acelerando. Con esto, el juego triunfa donde los demás se quedan sin gas. Donde el querer mostrarnos mucho, casi demasiado y de forma grandilocuente –y a ser posible, ralentizado–, termina con el principio básico de todo videojuego de conducción: ritmo. Algo en que *Pure* conoce tan bien como si llevara un 5 a sus espaldas.





El juego premiará a los acróbatas creativos. Si repites el mismo truco no ganarás tantos puntos ni turbo como con un truco novedoso. Sorpréndelos.





Refinar nuestros movimientos consiste en crear uno nuevo a partir del anterior. Nos ayudará si vemos que no tenemos tiempo para realizar una acrobacia mayor.







Podrás personalizar tu ATV y mejorarlos, pero son sólo dos aspectos los que optimizan el vehículo. Se trata, más bien, de un cambio puramente estético.

El título es suave en todo lo que *Motorstorm* –por citar un ejemplo– es duro. No sólo en su manejo, sino también en su parte técnica. Todo parece haber pasado por un filtro corrector que lo hace tan brillante y colorido como falto de nitidez. Pese a la amplitud y belleza de sus paisajes, es justo en lo que más cerca se nos presenta donde pierde calidad. Y, seguramente, sea esta factura técnica la que no permitirá a muchos dilucidar lo que hay debajo del barro.

Pure es el alumno listo de su clase porque ha sabido ver y prever, con la ventaja del que viene después, aprendiendo del pasado. Si sabe aprovechar lo que, sin duda, será una nueva licencia, y de ese modo expandir sus aptitudes como juego, pulir algunas colisiones y embellecer todo ese barro, estaremos ante la gran sorpresa del arcade de conducción. Y el seguidor espiritual de otros títulos que, lamentablemente, están de capa caída. **[7]**

Paradoja



La clave del juego será dominar la barra de propulsión, que iremos rellenando realizando trucos cada vez más arriesgados, los cuales lograremos gracias a la ayuda del turbo ganado con anterioridad. Es un círculo vicioso, pero tiene sentido, dentro de una lógica ilógica, cuando rellenamos este turbo al completo. Una vez hechos con el sistema, el juego tomará un cariz bien distinto, incitándonos a las más altas puntuaciones y a las acrobacias más arriesgadas.

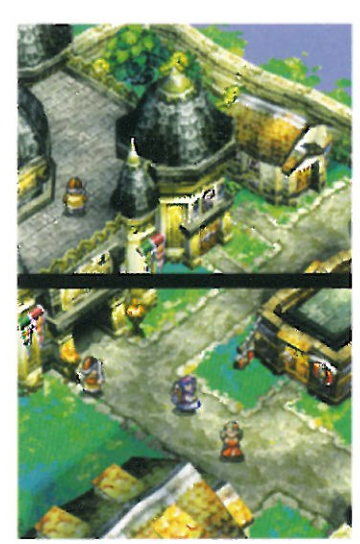


DRAGON QUEST IV: EL CAPÍTULO DE LOS ELEGIDOS

PLATAFORMA: DS LANZAMIENTO: YA A LA VENTA PRODUCCIÓN: SQUARE ENIX ESTUDIO: ARTEPIAZZA DISTRIBUCIÓN: UBISOFT PRECIO: 39,90 €

Dragon Quest IV supone un agradable regreso para todos los jugadores japoneses y americanos –si es que aceptamos la capada y censurada versión para NES lanzada en EE.UU. como legítima–, pero en Europa resulta un emocionante debut. En cualquier parte, el remake destaca por su revisión gráfica y mecánica, y además, su traducción revisada. Aunque las mecánicas se llevan bien para lo que se ve hoy en día, la estructura narrativa sigue estando vigente y resulta interesante.

Dividido en seis capítulos, el primer viaje se centra en varios héroes. Piensa en ello como el acercamiento al RPG de Robert Altman: un enfoque múltiple que, mostrando sus vidas, retrata y revela más sobre su mundo de lo que habría mostrado cualquier héroe solitario. Mundos totalmente separados y de alguna manera, unidos en uno mismo. La variedad de escenarios que se pide al RPG medio está representada de una forma increíblemente natural. Tener cinco personajes segregados podría sugerir cargar cinco veces con las labores básicas de todo RPG, pero el ritmo rápido y las subidas de nivel constantes evitan que esto suceda. Los seis capítulos, cada uno narrando un fragmento diferente de una espiral, retrata un cuadro de una nación preparándose para una batalla. Las mejoras y añadidos que se han hecho a un título al que nunca antes hemos podido jugar son más difíciles de ver. Las batallas siguen siendo igual de aburridas que en esa época, solo el diseño a cargo de Toriyama han recibido el amor en forma de revisión visual. La nueva traducción hace por facilitar la comprensión de la historia, aunque los dialectos requieren que leas la frase varias veces y despacio para entenderlas. Pero así es *Dragon Quest*. **[8]**



El mundo 3D de ArtePiazza –sacándole los colores al reciente FFIV– puede rotarse con los gatillos, revelando así ítems escondidos o personajes previamente en las sombras.

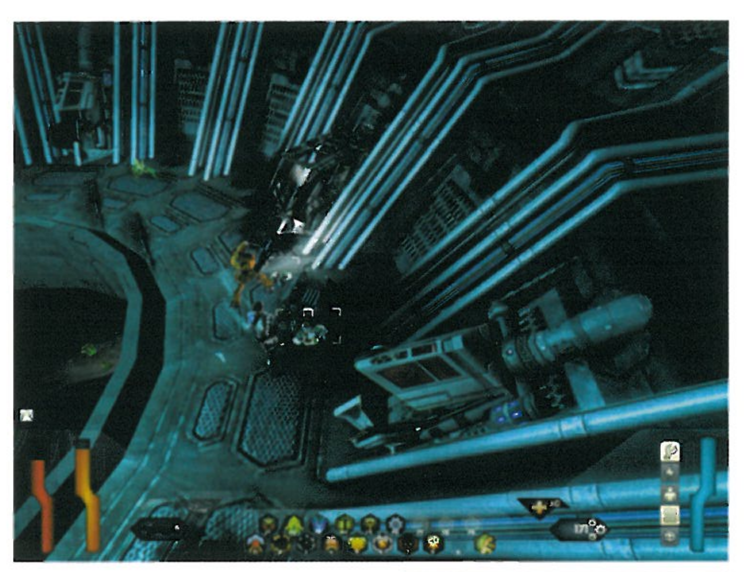


El capítulo de Torneko toma una interesante dirección mercantil. El componente RPG se sitúa en el día a día de un tendero en su lucha por tener buenos precios y vender mucho a muchos clientes.



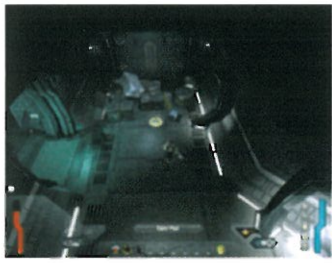
SPACE SIEGE

PLATAFORMA: PC LANZAMIENTO: YA A LA VENTA PRODUCCIÓN: SEGA ESTUDIO GAS POWERED GAMES DISTRIBUCIÓN: SEGA ESPAÑA PRECIO: 44,90 €



No es sólo que *Space Siege* sea muy similar a *Dungeon Siege*, si no que roba descaradamente ideas a más de diez juegos de éxito de los últimos años. El resultado es algo carente de originalidad, limitado por lo que en su día fueron buenas ideas que ahora, imitadas, acaban siendo peor por la torpe ejecución de sus mecánicas.

Eres un marine espacial genérico a bordo de una nave, con el reto de limpiarla de aliens cabreados usando un repertorio clásico de armas. Recoges materiales para mejorar tu arsenal o hacer callar a tu colega robot. Te da la opción de instalar implantes cibernéticos –un brazo, ojo, espina dorsal o pierna–. Parece importante, ya que trae implícita una pérdida de humanidad si los aceptas. Pero al margen de desarrollar habilidades diferentes, no existe consecuencia ética tangible.



Los arquitectos de la nave parece que se inspiraron en *Doom 3*, dándole un gris metálico carente de personalidad. Quizá un día podamos ver naves más coloridas.

Conforme progresas en la historia –por decir algo–, te encuentras enemigos llenos de clichés. Por supuesto, no faltan niñas corriendo a través de pasillos que acaban desvaneciéndose, la IA de la nave está actuando de forma sospechosa, y escuchas un montón de grabaciones de audio convenientemente repartidas por tripulantes fallecidos.

Bajo toda esta capa reside un patrón *hack n' slash* de mazmorras. Se matan monstruos, se recogen tesoros, se compra nuevo equipo y éste repercute en la opción de poder matar a más y más grandes monstruos. Cuando una experiencia así se construye correctamente, avanzas por niveles con resultados satisfactorios, como en un influjo que te lleva por un trance. Pero, partiendo de la escasez y austeridad que lo rodea, y a lo irrelevante de sus retos, *Space Siege* resulta soso como pocos. **[4]**



Las armas de fuego te llevan a movimientos circulares, y los controles hacen que evadir enemigos mientras disparas resulte torpe.





RATCHET & CLANK: EN BÚSCA DEL TESORO

PLATAFORMA: PS3 LANZAMIENTO: YA A LA VENTA
PRODUCCIÓN: SCE ESTUDIO: INSOMNIAC
DISTRIBUCIÓN: PSN PRECIO: 14.90 €



Vuelven las secciones con deslizarse grindando y, como en el capítulo anterior, redimen su falta de desafío con las emociones sin aliento que transmiten cuando su velocidad sube hasta el límite.

Aunque la experiencia puede ser breve –cuatro horas que te puedes jugar de una sentada–, es difícil no impregnarse durante ellas del encanto de *En Busca del Tesoro*. Con tan poco tiempo por delante para entretener, Insomniac se ha concentrado en entregar un título divertido donde las plataformas se funden con puzles y secciones de disparos, como era previsible dado el carácter del título. Todo está tan concentrado en sus elementos más puros, junto a la ayuda de un guión interesante y su tono genuinamente cómico. Sólo se puede criticar alguna animación.

Pero la calidad técnica es impecable. Los vibrantes entornos son el equivalente de *Armados hasta los Dientes*. Su diseño nunca falla en motivarte abriéndote paso entre peligros y solucionando simples enigmas. De hecho, la carencia de retos más incisivos es parte de la fiesta. No te pide que sudes, sólo que lo pases bien apretando el gatillo. Es incluso innovador –al menos para la serie–, ya que introduce características nuevas, como la habilidad para recoger objetos, romper puertas con rocas o usar luz para iluminar espacios oscuros. La herramienta de Ratchet ahora puede manipular el entorno a distancia, usando electricidad para mover plataformas y otros obstáculos.

El único punto criticable es su precio, 15€ frente a 15$ dependiendo de si se compra en la Store europea o americana, pero, aun así, su calidad-precio lo convierten en un esencial. Si la PSN puede mantener este nivel, queda claro que puede convertirse en uno de los instrumentos más importantes de Sony. **[8]**



Los puzles fragmentan la acción, cuando Ratchet es conocido de sobra por su facilidad para apretar el gatillo a la mínima. Algunas situaciones parecen tener poco sentido.



METAL SLUG 7

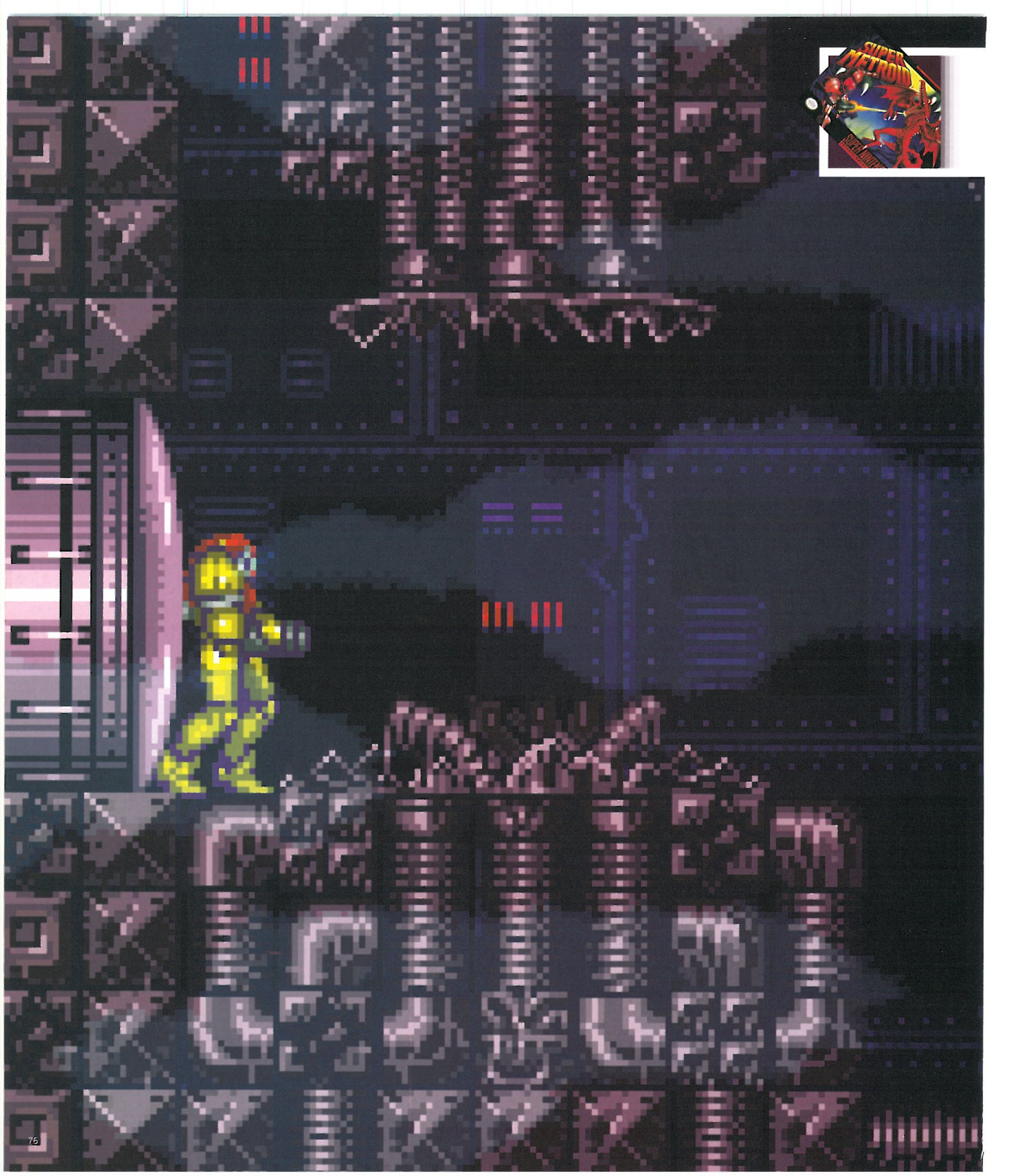
PLATAFORMA: DS LANZAMIENTO: YA A LA VENTA (JAPÓN), NOVIEMBRE (EEUU), OCTUBRE (EUROPA) PRODUCCIÓN: IGNITION ENTERTAINMENT ESTUDIO: SNK PLAYMORE
DISTRIBUCIÓN: VIRGIN PLAY PRECIO: 39.90 €

Aun siendo el último en una serie que prácticamente no ha cambiado desde sus comienzos en 1996, *Metal Slug 7* sigue teniendo esa capacidad para estimular. El hecho de que el hardware de DS maneje los sprites con notable solvencia ayuda a darle una intensidad que está al mismo nivel que la experiencia en Neo-Geo. De hecho, enemigos y explosiones colapsan la pantalla repetidamente junto con la novedad principal de *MS7*: una lluvia intermitente de monedas como bonus. Alcanzar a los enemigos va rellenando una barra en la parte inferior de la pantalla que, cuando la subes al máximo, provoca que todos los enemigos destruidos liberen monedas. El resultado es un énfasis mucho más claro en batir puntuaciones.

Aparecen unas pequeñas ralentizaciones, especialmente contra los jefes finales, capaces de llenar la pantalla, pero decepciona más aún que *Metal Slug 7* no tenga esa perfección píxel por píxel que siempre ha caracterizado a la serie, con un extraño efecto reescalado traicionado conforme los niveles se desplazan. Los fondos, también, fallan en alcanzar el detalle, variedad, claridad y distinción de muchos de sus antecesores, comprometidos en niveles en su mayor parte poco inspirados como cavernas y montañas en lugar de vibrantes ciudades o junglas como cabría esperar. Pero más frustrantes son los agujeros que aparecen y en los que puedes caer fácilmente por mucho que hagas para evitarlos, enviándote al otro barrio. La acción mantiene una respuesta maravillosa, aunque se impone como necesario, dada la cantidad de artillería militar desplegada en el juego. Los niveles aquí tienen una incómoda tendencia a construirse alrededor de secciones cerradas. Los malos se amontonan en grandes números, y con el arma adecuada, estas secciones tienen un punto interesante, capturando perfectamente el espíritu en una pantalla tan pequeña. Puede que los siete niveles no lleguen al nivel artístico y a lo meticuloso del listón impuesto, pero con su magnífica acción igualan los cánones previos. Y así, no es difícil recomendar, una vez más, esta vibrante guerra. **[6]**



Un buen puñado de modos score attack aseguran que *Metal Slug 7* se quedará en la ranura de tu DS durante mucho tiempo, aunque no tienen la variedad de aquellos que se vieron en Metal Slug X. Es difícil pasar por alto que SNK Playmore se ha resistido a mejorar la fórmula incorporando algún tipo de control táctil, y encima aceptar el inservible mapa del nivel que aparece en ella.


SUPER METROID

VA DE RETRO



SUPER METROID

PLATAFORMA: **SNES**
DISTRIBUCIÓN: **NINTENDO**
ESTUDIO: **INTERNO (R&D1)**
ORIGEN: **JAPÓN**
LANZAMIENTO: **1994**

"El último metroid ha sido capturado. La paz reina en la galaxia". Afortunadamente, ése es el único error cometido por Super Metroid

Al analizarlos fríamente, muchos juegos fracasan incluso a la hora de ofrecer una estructura básica. En ocasiones, se echa en falta hasta un sencillo arco de inicio nítido, desarrollo envolvente y conclusión satisfactoria. En el mundo de los videojuegos, ese inicio es, posiblemente, el aspecto más importante: si les presentas a los jugadores algo desconocido, lo rechazarán; si les llevas demasiado de la mano, se resentirán. Existen otras consideraciones: ¿cómo marcas el tono, el ritmo? ¿Cómo consigues que el usuario se interese por el potencial de tu personaje? ¿Y que se sumerja en el juego?

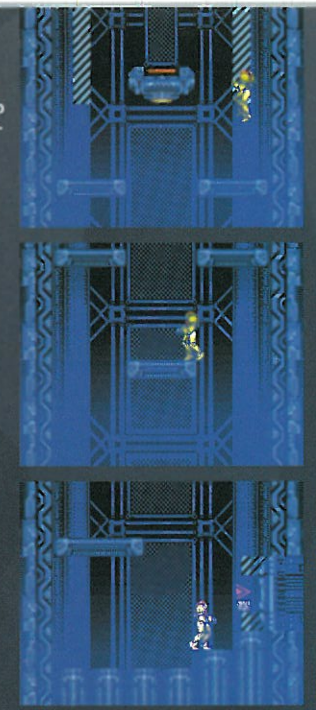
Super Metroid iba a convertirse en la entrega final de la franquicia de la mano de su creador, **Gumpei Yokoi** (dijo que debería ser el último Metroid), y la última desarrollada por el fantástico estudio R&D1 de Nintendo durante ocho años. También supuso un regreso parcial a la primera entrega de la serie, un intento de refinar y revisar aquel universo. Echando la vista atrás, se antoja un inicio prometedor. Pero, comparado con lo que Yokoi, el productor Makoto Kanoh, el director Yoshio Sakamoto y R&D1 crearon para iniciar el juego, parece haber sido más bien el destino.

Super Metroid empieza con un texto que narra lo acontecido en los *Metroid* anteriores, caracteres de color verde que aparecen lentamente acompañados por un sonido metálico, que no presagia nada bueno, sacado de Terminator. La nave de Samus se hace visible, en dirección a una colonia espacial, mientras el hardware de audio de la SNES, que por aquel entonces no tenía rival, daba vida al sonido de sus propulsores; sólo había un sonido más, unas monótonas alteraciones digitales que hacían pensar que algo iba mal.

Pitidos computarizados dan forma al escenario, mientras recorremos corredores antisépticos y puertas automáticas. Cuando llegamos al laboratorio, vemos que es una estancia familiar: la pantalla de título. Terminales de ordenador brillan sin que nadie las utilice. Notas aisladas ponen de manifiesto la monotonía de la melodía mecánica. Pero hay algo diferente: antes de empezar el juego, allí había una larva de metroid, dentro de un tarro, detrás de otra capa de cristal protector. Ahora, el cristal está roto, y no se ve por ninguna parte al alienígena luminoso. Por todos lados hay cuerpos despedazados de los científicos. Al final, otra puerta automática. En la silenciosa habitación que nos encontramos, la larva está tranquila, en su tarro prístino, desgarrando el silencio con sus chillidos.

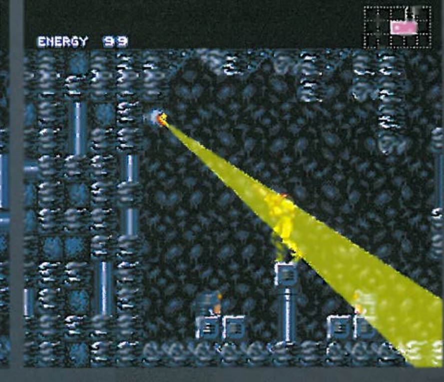
En el laboratorio, terminales de ordenador brillan sin que nadie las utilice. Notas aisladas ponen de manifiesto la monotonía de la melodía mecánica

Al llegar a este punto, el usuario lleva dos minutos jugando a *Super Metroid*. En ese espacio de tiempo, los creadores del juego no sólo ponen de manifiesto la importancia de Samus dentro de este universo,



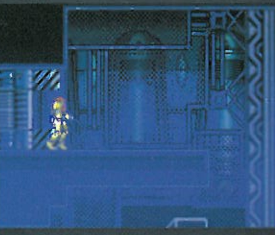
La ruta inicial hace uso de su linealidad para enseñarnos las bases del juego, claro está, pero en un contexto humano se inclina sobre todo el tiempo que pasas en el planeta Zebes.

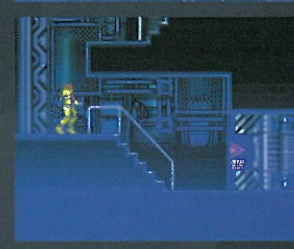










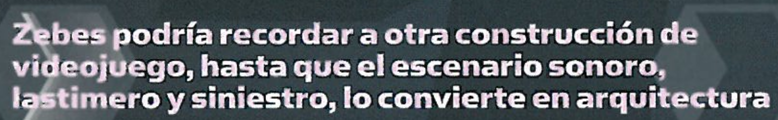


sino también su relación de yin y yang con los metroids. Es un arquetipo fácilmente reconocible, aunque se presenta de forma sutil, y el jugador reconocerá esta rápida imagen compartida por Samus y la larva como el eje central de toda la serie. Si bien el acercamiento medido y calmado hasta este momento se ha convertido en el sello de identidad del inicio de *Super Metroid,* con alguna que otra sensación incómoda pero poco más, en este momento todo esto se viene literalmente abajo. Algo tiene que romper la tensión. Un destello aparece encima del tarro, el escenario oscuro empieza a fusionarse con un dragón, y pronto el grotesco Ridley, con sus garras aferradas a la larva de metroid, te mira directamente a los ojos. El jefe final de *Metroid 2* es tu primer enemigo en *Super Metroid,* y no hay forma posible de evitar que se escape con el último metroid; de hecho, lo hace directamente hacia el jugador, rompiendo las restricciones de la pantalla. Empieza entonces la secuencia de autodestrucción de la colonia, con una cuenta atrás de 60 segundos. El centro de operaciones se viene abajo. Los escombros caen sobre los científicos que solían trabajar allí. Tuberías de vapor rotas empujan a Samus hacia atrás, pero es capaz de atravesarlas y llegar al último ascenso vertical, durante el cual toda la estructura cruje, tambaleándose a izquierda y derecha. Al final, logra escapar; su nave abandona las instalaciones antes de que una explosión divida en dos el cinturón de asteroides. Samus regresa a Zebes.



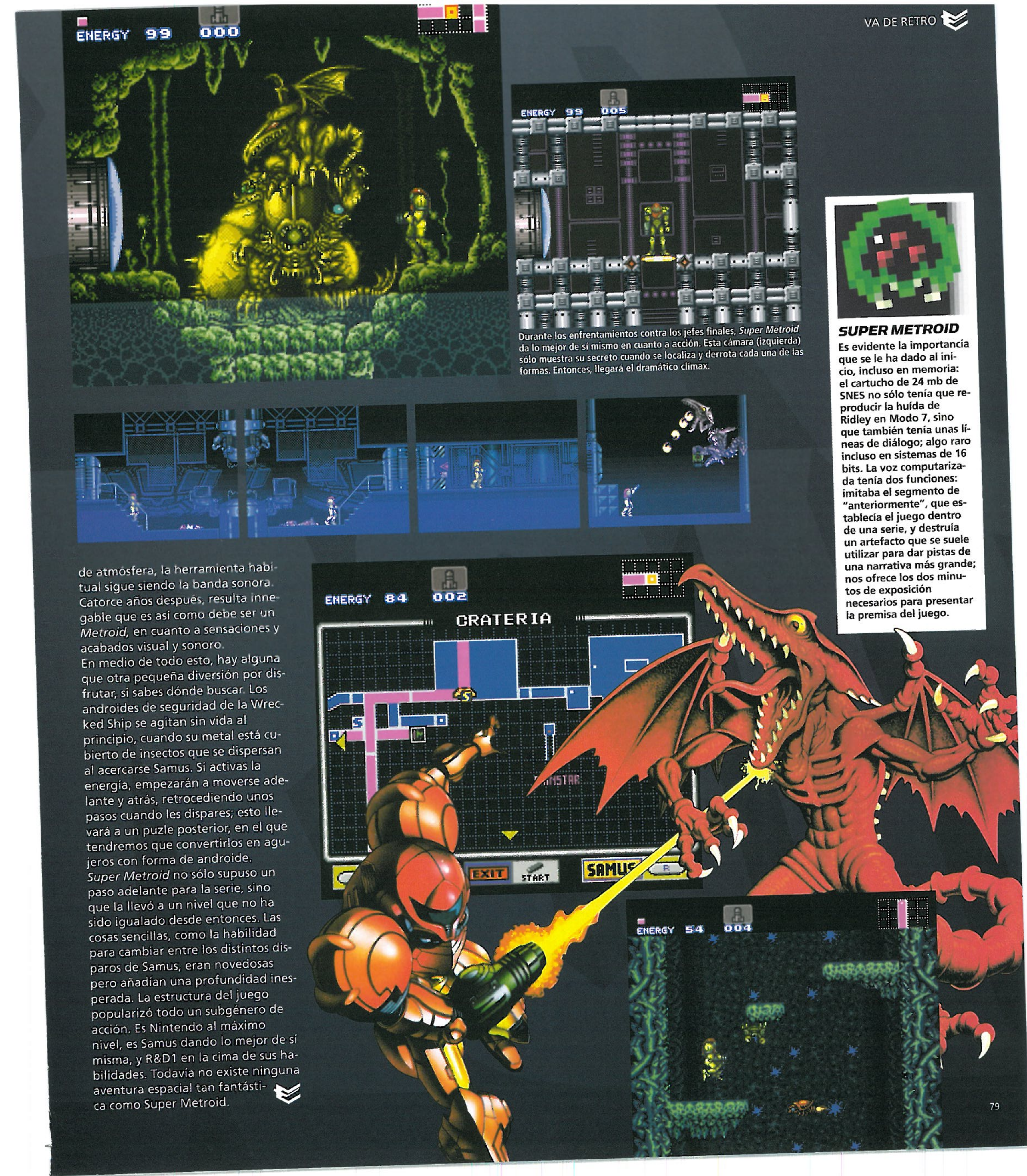
La pantalla muestra la larva todavía en cautividad, pero los cuerpos hacen pensar que algo va mal. La relación de Samus con este metroid resulta ser la clave para derrotar al fin a Mother Brain.

Hay un buen motivo para pasar tanto tiempo hablando del inicio de un juego que tiene muchas otras cosas sobre las que hablar: el núcleo de *Super Metroid* y su atractivo giran en torno a la atención al detalle y las sensaciones que R&D1 consiguió introducir en el juego. Esos toques expertos muestran su mejor cara a la hora de enmarcar la tercera aventura de Samus. ¿Cuántos juegos, desde entonces, han logrado realizar un trabajo tan convincente a la hora de familiarizar al jugador con un entorno antes de convertir la situación en una amenaza? Dejando a un lado *Half-Life,* hay muy pocos capaces de hacer frente a *Super Metroid.* Es algo que se ha dicho antes, pero el mundo de *Metroid* es un mundo de alienígenas verdes que absorben energía, de armas protónicas y de piratas espaciales; al pensar en ello desde un punto de vista narrativo tradicional, no dista mucho de la ciencia ficción típica. Pero la genialidad del juego de Nintendo reside en conseguir que la narrativa tradicional quede en un segundo plano: la fuerza principal es siempre el entorno y las posibles interacciones con el mismo. El núcleo central de *Metroid,* que se lleva a extremos exagerados en *Super Metroid,* radica en la forma en la que las habilidades de Samus (y, por tanto, la capacidad del jugador) se transforman y evolucionan. Los primeros pasos de Samus en Zebes responden a una coreografía tan finamente hilada como el arrollador inicio del juego. Un viaje iluminado por los truenos a través de rocas y hierba, que termina al llegar a una entrada. Es entonces cuando empieza el inexorable viaje hacia abajo. Al abrirte camino por las cavernas, las únicas señales de vida que te encuentras son insectos, cuya tranquilidad se ve interrumpida cuando se dispersan al acercarte.



A tu alrededor ves muchas rutas para avanzar, pero en estos momentos tu acceso a las complejidades del laberinto se encuentra muy limitado. Resulta frustrante el encontrarte con puertas cerradas, en el sentido más obvio, pero también cuentan con ese delicioso matiz de saber que, en algún momento, podrás ver lo que en este momento está prohibido. Uno de los placeres más intangibles es el mapa mental que empiezas a crearte con el mundo del juego, para complementar el que incluye el título. Te planteas el significado de un icono de bomba, estudias un techo de aspecto poco habitual, y mides un agujero que, en estos momentos, está más allá de tu habilidad de salto. El regreso triunfal a dichos puntos, con una Samus completamente potenciada, es una de las experiencias más satisfactorias del mundo de los videojuegos.
Pero, en estos momentos, el único modo de avanzar es a través de un corredor metálico, que te lleva al armazón destruido de Mother Brain, el reto final del juego original. Su sistema de defensa está destrozado; la habitación, vacía. Zebes, el planeta natal de los piratas espaciales, está abandonado.
Al final de la guarida de Mother Brain se encuentra un ascensor: al bajar en él, Samus recoge la primera, y más básica, mejora del juego, la morfosfera. Una cara decorativa adorna cada uno de los lados de la esfera, y una discreta maquinaria se oculta en una esquina superior. Sin embargo, cuando Samus recoge la mejora, las dos caras cobran vida y se giran hacia ella. Al mismo tiempo, un foco comienza a funcionar y apunta a Samus con un brillante haz de luz amarillo. Instintivamente te alejas de la luz; pero te sigue. Tras la sorpresa inicial, no hace nada: tan sólo observa. Tal vez, Zebes no haya sido abandonado. En este punto, el inicio de *Super Metroid* llega a su final.

La libertad del resto del juego impide el intrincado teatro de esta secuencia inicial; pero, en términos



Durante los enfrentamientos contra los jefes finales, *Super Metroid* da lo mejor de sí mismo en cuanto a acción. Esta cámara (izquierda) sólo muestra su secreto cuando se localiza y derrota cada una de las formas. Entonces, llegará el dramático clímax.

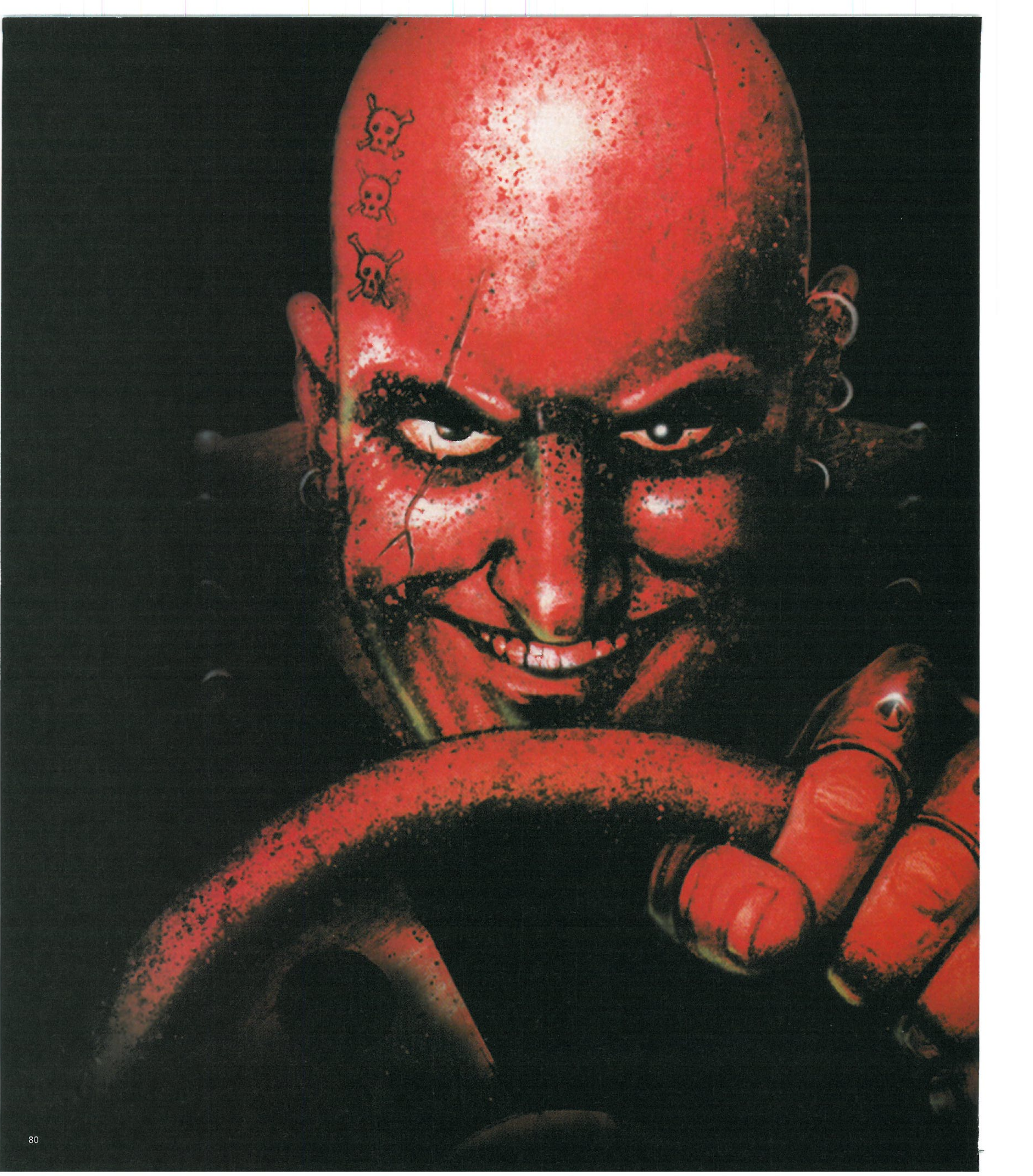
SUPER METROID

Es evidente la importancia que se le ha dado al inicio, incluso en memoria: el cartucho de 24 mb de SNES no sólo tenía que reproducir la huída de Ridley en Modo 7, sino que también tenía unas líneas de diálogo; algo raro incluso en sistemas de 16 bits. La voz computarizada tenía dos funciones: imitaba el segmento de "anteriormente", que establecía el juego dentro de una serie, y destruía un artefacto que se suele utilizar para dar pistas de una narrativa más grande; nos ofrece los dos minutos de exposición necesarios para presentar la premisa del juego.

de atmósfera, la herramienta habitual sigue siendo la banda sonora. Catorce años después, resulta innegable que es así como debe ser un *Metroid,* en cuanto a sensaciones y acabados visual y sonoro.

En medio de todo esto, hay alguna que otra pequeña diversión por disfrutar, si sabes dónde buscar. Los androides de seguridad de la Wrecked Ship se agitan sin vida al principio, cuando su metal está cubierto de insectos que se dispersan al acercarse Samus. Si activas la energía, empezarán a moverse adelante y atrás, retrocediendo unos pasos cuando les dispares; esto llevará a un puzle posterior, en el que tendremos que convertirlos en agujeros con forma de androide.

Super Metroid no sólo supuso un paso adelante para la serie, sino que la llevó a un nivel que no ha sido igualado desde entonces. Las cosas sencillas, como la habilidad para cambiar entre los distintos disparos de Samus, eran novedosas pero añadían una profundidad inesperada. La estructura del juego popularizó todo un subgénero de acción. Es Nintendo al máximo nivel, es Samus dando lo mejor de sí misma, y R&D1 en la cima de sus habilidades. Todavía no existe ninguna aventura espacial tan fantástica como Super Metroid.



CÓMO SE HIZO...
CARMAGEDDON

No necesita presentación, ya que se convirtió en víctima de prohibiciones y quejas morales. Pero ¿lo recordamos por las razones equivocadas?

PLATAFORMA: **PC** DISTRIBUCIÓN **SCI** ESTUDIO: **STAINLESS GAMES** ORIGEN: **REINO UNIDO** LANZAMIENTO: **1997**

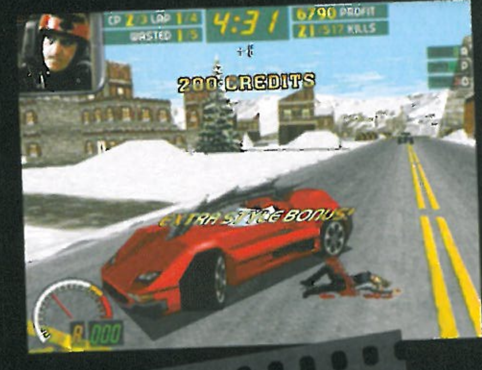
Hay algo que se ha convertido en una constante en la industria de los videojuegos: hay un juego que siempre se acaba convirtiendo en el eje central de cualquier discusión sobre censura, sobre mal gusto o sobre violencia. Dicho juego es *Carmageddon*, y eso que han pasado once años desde su lanzamiento. Todo el mundo recuerda los titulares de la época. Pero *Carmageddon* merece ser recordado por mucho más que por vender periódicos.

Según Patrick Buckland, cofundador y programador jefe de Saintless Games, "*Carmageddon* fue el resultado de jugar durante años a juegos de carreras y acabar cansados de ellos. Al final, siempre dábamos la vuelta y nos dedicábamos a echar a los demás vehículos de la pista. ¿Por qué no hacer un juego basado en ello?" Así nacería una demo, poco pulida, basada en la conducción agresiva; Buckland y Neil Barnden (co-fundador de Saintless y director artístico de *Carmageddon*) se la presentaron a varias distribuidoras, pero en 1994 no había ningún otro juego de carreras con el objetivo de chocar contra otros vehículos. La propuesta no encontró apoyo, ya que ninguna de las compañías quería saber nada de este concepto. Tuvo que ser SCi, una compañía recién fundada y con apenas un puñado de grandes títulos, la que se diese cuenta del potencial que tenía". Buckland prosigue: "no se cerraban a nada, y estaban desesperados. Éramos una mezcla perfecta".

Barnden y Buckland empezaron a contratar gente, formando un equipo de ocho personas. Aunque se trataba de un juego genérico basado en la conducción destructiva, SCi quería, como cabría esperar, una licencia que les garantizase beneficios en su inversión. Según Buckland, "al principio, la licencia era *Mad Max*. Pero no fueron capaces de descubrir quién tenía los derechos de *Mad Max*. Luego se enteraron de que iba a estrenarse *Deathrace 2020*, una secuela de la original que nunca llegó a ver la luz; hasta su lanzamiento, el archivo .exe de *Carmageddon* se llamaba *Deathrace*". La idea inicial se transformó en un juego que se basaba tanto en la destrucción como en los peatones. Buckland dice que "originalmente, la idea era que perderías puntos si atropellabas a la gente, porque nos preocupaba la controversia. Pero cuando el juego estuvo listo, Rob Henderson, de SCi, tomó la decisión: 'Hagámoslo'; así que ganabas puntos al atropellar a la gente. *Deathrace* acabó siendo cancelada y SCi podría haber hecho lo mismo con el proyecto, pero les pareció que tenía muy buena pinta y que podíamos intentar crear nuestra propia marca".

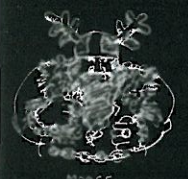
Terry Lane, artista de *Carmageddon*, recuerda que "no sabíamos cuál era la forma convencional de hacer un juego así, por lo que tuvimos que improvisar a medida que avanzábamos;

Encontramos soluciones a los problemas que nos topábamos, e hicimos cosas que otros juegos no se atreverían a imitar





Un día de trabajo en Stainless; aquí, 'investigando' para conseguir las explosiones.










EL CÓDIGO

Carmageddon tiene un abanico interesante de códigos, siendo el principal… carismático. Buckland cuenta que "no se lo dijimos a SCi hasta después, y su director de marketing se enfadó mucho".

Hughes añade: "era una joya. Su objetivo eran las revistas de la época, porque Patrick no quería que hubiese códigos".

Buckland insiste en que "no tuvo nada que ver con las revistas. Si buscáis algo que resuma todo, no hay mejor ejemplo". ¿El código? IBETYOUCANTPRINTCUNT ("apuesto a que no puedes escribir coño").



Terry Lane: "El humor ganó siempre al buen gusto; salvo por la mujer embarazada. Ahí me muestro algo remilgado".

al menos, Patrick y Neil lo hicieron. Encontramos nuevas soluciones a los problemas que nos topábamos, e intentamos hacer cosas que otros juegos no se atreverían a imitar o perfeccionar durante los siguientes cinco o diez años; cosas como la física del mundo, las repeticiones o las deformaciones dinámicas". La actitud común dentro del equipo, cuyos niveles de experiencia y habilidad variaban mucho (Buckland era un experto en Apple II y Mac, Barnden en diseño gráfico), parecía ser la de probar cosas a ver si funcionaban. Según Lane, "Patrick decía: 'si suena divertido, hagámoslo'".

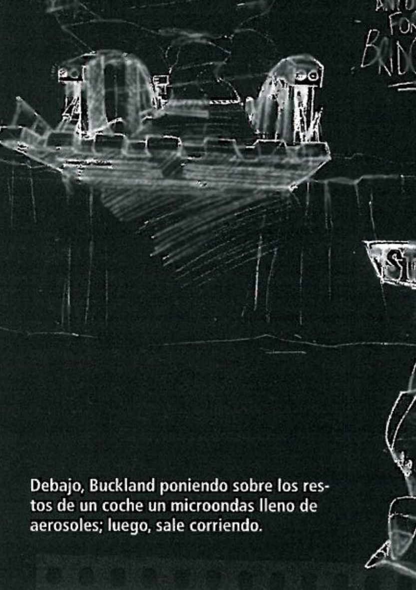
Precisamente por esto, las físicas del juego se basaban en principios primarios, presentando elementos que se podían destruir dentro de sus escenarios y, por encima de todo, demostró que se podía crear un juego de carreras que no se basase sólo en conducir rápido. "En cuanto a físicas, creo que nuestra gente hizo un gran trabajo, para que se empezasen a procesar cosas sólo cuando fuese necesario", asegura Auckland. "Por ejemplo, las farolas: el juego sólo las tenía en cuenta cuando te acercabas demasiado, y no sería hasta el último milisegundo cuando las convertiría en un objeto físico, justo antes de la colisión. No se trata de un entorno de objetos físicos siempre presentes, porque no sería posible procesar eso".

Sin embargo, la calidad de *Carmageddon* no depende en absoluto de los logros tecnológicos. Te la encuentras en cosas como la Pratcam; o los 40 objetos potenciadores con efectos cada vez más extraños; las blasfemias constantes, los nombres patéticos y las contraseñas profanas; perseguir a los peatones y pitarles para asustarles; o, simplemente, chocar contra una vaca por mera diversión.

Los orígenes de *Carmageddon* se pueden encontrar tanto en el entorno como en el concepto de desarrollo. Se trataba de un equipo joven, impresionable, dirigido por gente con un punto de vista particular. Según Russel Hughes, otro de los artistas de *Carmageddon*, "Patrick y Neil tenían treintaipocos, y eran los más viejos. Creo que yo era el más joven por aquel entonces; tendría unos 22 o 23 años. Durante un tiempo, fuimos sólo ocho, y luego llegamos a ser nueve. La verdad, resulta sorprendente ver los equipos en los que nos movemos ahora en comparación con los que había antes". Esto supuso mucha experimentación, sobre todo en lo que respecta a hacer explotar cosas por el bien de la experimentación, y lograr un acercamiento empírico al material de referencia.

Tony le pidió si podía acelerar y darle un buen golpe, para salir volando. ¡Neil le atropelló a unos 60 km/h y atravesó el parabrisas!

El mejor ejemplo de esto es la historia de Tony, modelo de Max Damage y víctima voluntaria de la investigación de Stainless Games. Es el sujeto de una anécdota que hay que contar en su totalidad: "Tony era una persona muy hábil, pero también estaba loco", empieza Buckland, antes de que Hughes añada: "Completamente loco". Buckland continúa: "necesitábamos una referencia para saber qué aspecto tenía alguien tras ser atropellado; así que, obviamente, fue el loco que se presentó voluntario, y por aquel entonces yo conducía una furgoneta Chevy de media tonelada. Había un parking frente a la oficina, así



Debajo, Buckland poniendo sobre los restos de un coche un microondas lleno de aerosoles; luego, sale corriendo.





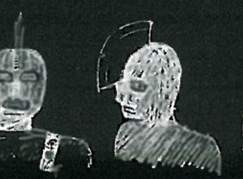














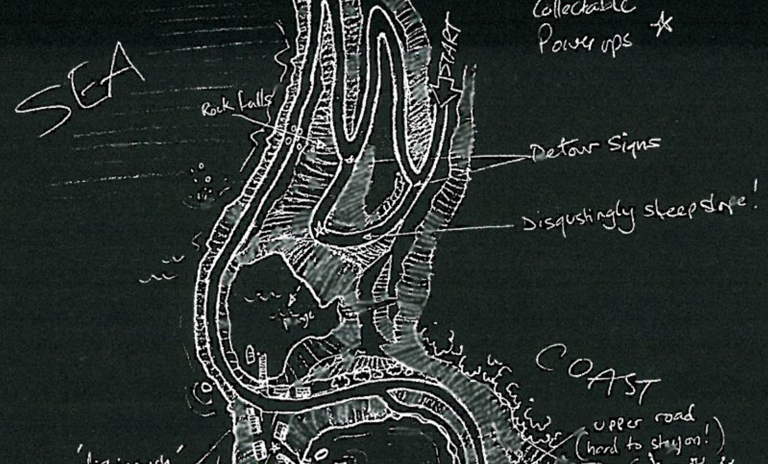


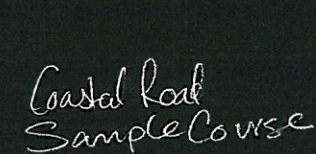
Parte del arte conceptual de *Carma* es encantadoramente ingenuo, por no hablar de grotesco. Los propios niveles tenían rutas alternativas y atajos que se planificaron en profundidad.

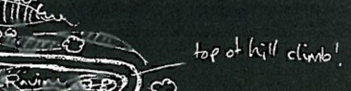
que bajamos allí y le atropellé varias veces: tenía un trozo de cartón debajo de la camiseta, como si eso le pudiese ayudar. En una ocasión, Neil conducía y Tony le pidió que si podía acelerar y darle un buen golpe, para conseguir que saliese volando. ¡Neil le atropelló a unos 60 kilómetros por hora y atravesó limpiamente el parabrisas! Apareció la policía, porque la gente llamaba informando de que estaban atropellando a alguien en un parking; pero cuando vieron la cámara y todo el material, se marcharon".

Aquel día, Lane iba en el asiento del copiloto, grabando: "Fue increíble, pero la orientación era la errónea y fue imposible utilizar aquel metraje. No le pedimos que lo volviese a hacer". Es evidente que el señor Tony era un tipo duro. Buckland prosigue: "también era él en el metraje de Max Damage. Hay un momento en el que su cabeza se mueve hacia adelante; eso es porque le golpeamos en la sien con un taco de billar. Llevaba un casco, y dijo: '¡golpeadme con todas vuestras fuerzas!'"

Estas historias no son sólo secundarias para *Carmageddon*, sino que componen la actitud del juego. ¿De qué otra forma se podría crear un juego en el cual el nivel final se llamaba Beef Curtains (Vaginas)? Hughes lo explica: "Vaginas, claro, porque están llenas de vacas. Estoy seguro de que uno de los nombres acabó apareciendo en *Futurama*. Hughes asegura que "simplemente, el equipo tenía ideas que creían que eran divertidas, y las metían. Cosas como el bonus por atropellar a peatones ciegos. Creo que hubo problemas en Australia por eso, alguna asociación de ciegos que puso el grito en el cielo. Sólo era un chiste: la gente no te veía y tú podías pitarles. Todo lo considerado gracioso, lo metimos".

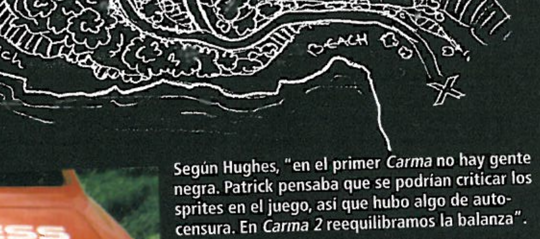






El resultado de todas estas maquinaciones, claro está, llegó con un tono grave y serio. Con el lanzamiento de *Carmageddon*, la BBFC se negó a darle una clasificación, y no la recibió hasta que se eliminó todo el gore. Lo más sorprendente de todo esto es que el juego no necesitaba la clasificación de la BBFC; SCi buscó tener publicidad, y, según admite Buckland, "le salió el tiro por la culata".

Según Hughes, "en el primer *Carma* no hay gente negra. Patrick pensaba que se podrían criticar los sprites en el juego, así que hubo algo de autocensura. En *Carma 2* reequilibramos la balanza".









No se trataba sólo de explosiones; también era necesario ser rigurosos con los efectos de colisiones. Nos dan pena los agentes inmobiliarios.

PARA SEÑORITAS

Por mucho que Max Damage sea un icono, el casting de Die Anna tiene una historia sorprendente. Barnden nos cuenta que "tenía contactos en los institutos locales. Necesitábamos una cara joven y nueva, así que pude hacerle la audición a varias chicas". Buckland le corta: "¡Pensábamos que era casi adulta! Tras intentar ligar con ella, descubrimos que tenía 14 años. Hughes está de acuerdo en que "fue algo arriesgado. Tenía maquillaje, y me parece que era la primera vez que lo usaba. Ahora se ha casado y tiene hijos. Solía salir mucho en el periódico local porque era muy maja. Nos dedicábamos a coleccionar recortes cada vez que la veíamos".

La prensa no lo dudó: 'Prohibamos el juego de la muerte', 'Prohibamos el juego de coches asesinos', etc. Mucha gente se subió al carro; Buckland recuerda que "recibimos una queja oficial por escrito, remitida por un grupo defensor de la tercera edad, porque se podía atropellar a ancianitas que decían: '¡estuve en la guerra!'" Barnden recuerda enfrentarse a un miembro del grupo Road Peace (paz en la carretera) en la radio: "En aquel momento, no sabía que habían atropellado a su hija, así que... me pasé un poco en mi defensa". Cuando murió la princesa Diana, el periódico *The Daily Mail* la tomó con el personaje Die Anna; y eso que el juego había salido dos meses antes del accidente. Esto supuso que se cambiase el menú principal, el cual variaba entre Max Damage y Die Anna. Buckland bromea: "Nos fastidió tener que hacerlo, porque éramos artistas. Querían que se llamase Señorita Peligro o alguna chorrada por el estilo".

Lo más extraño de todo este tema fue la reunión que mantuvieron Saintless y la BBFC. Según recuerda Barnden, "fue algo surrealista; se sentaron y jugaron, riendo con ganas, pero, al mismo tiempo, enfadándose consigo

BAN DEATH GAME NOW: POPE

MP brands it 'utterly horrific and appalling'

Ban death game call by Pope

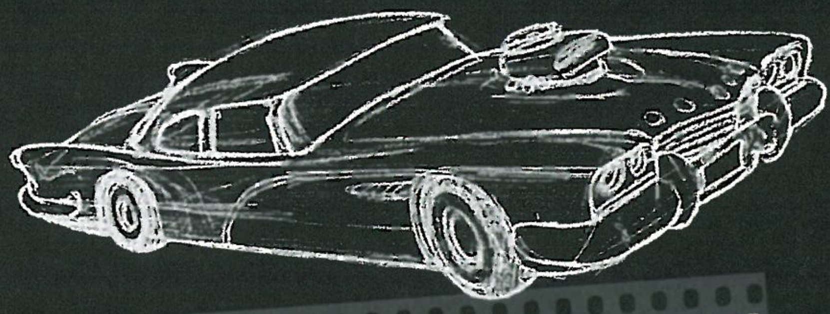
Ban killer car game!

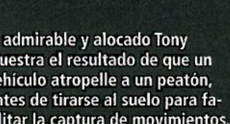
'Stop this sick computer game'

'Sick' computer car game causes outrage

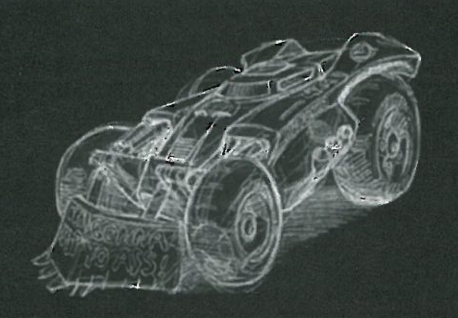
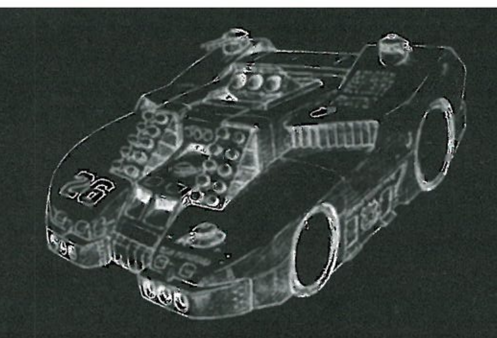
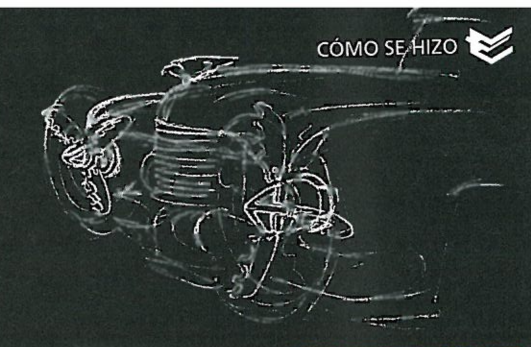
Outrage at car carnage 'fun'

Russell Hughes: "Un día, los chicos de SCi trajeron un montón de recortes de prensa. Uno decía 'Ban Death Game: Pope' (Prohibid el juego de la muerte: El Papa), ¡pero resulta que se trataba sólo de un tío llamado Pope!"





El admirable y alocado Tony muestra el resultado de que un vehículo atropelle a un peatón, antes de tirarse al suelo para facilitar la captura de movimientos.

mismos por pasarlo bien con el juego". **Matt Edmunds**, programador del juego, añade que "disfrutaban mucho atropellando gente. Decían que lograba que disfrutasen esa experiencia".

Al final, SCi defendió a Stainless de la mayoría de los ataques que se lanzaron contra el juego, y acabó teniendo éxito en sus apelaciones: como resultado, el juego recibiría una clasificación para mayores de 15.

Lo de la BBFC fue surrealista; jugaron, riendo con ganas y, al mismo tiempo, enfadándose consigo mismos por pasarlo bien con el juego

Esta controversia tiene dos caras. Por un lado, Stainless sabía, sin duda, que su juego llamaría la atención y se benefició de ello. "Todavía no teníamos un nombre, ni la marca era conocida, ni siquiera SCi era conocida. El juego tenía que mantenerse por sí mismo y, posiblemente, no lo hubiese logrado sin la violencia; aunque las revistas especializadas le otorgaron grandes puntuaciones", dice Buckland. Sus creadores no dan cifras sobre las ventas totales de *Carmageddon*, aunque sí afirman que la franquicia ha vendido unos dos millones de copias. Pero cuando intentamos profundizar, Buckland concluye diciendo que "hay varios temas en los que no entraremos; digamos que ninguno de nosotros conduce Ferraris".

Pero por otra parte, a *Carmageddon* se le recuerda por las tonterías que acompañaron su lanzamiento, más que por su calidad y por lo que supuso para el género de la conducción. Buckland dice que "en la época, nos sentíamos frustrados. Por mucho humor que metiésemos, algunas revistas se quedaron sólo con la violencia. Pero creo que es lo de siempre: la gente no ve más allá de la violencia, no llega a conocer el juego y la tecnología que hay por debajo. Hicimos muchas cosas que nadie había hecho antes, y los demás juegos de conducción tardaron mucho tiempo en llegar a nuestro nivel, incluso a nivel de contenido, con lo que tuvimos en *Carma 2*".

A *Carmageddon* se le recordará siempre, ante todo, por sus prohibiciones y titulares. Pero ocupa otro lugar en la historia de los videojuegos, y no por ser el precursor de los *Burnouts* y *Twisted Metals*, sino por ser una filosofía que, a día de hoy, es muy difícil de ver. Haz lo que quieras. Bromea con tu juego. "Parece divertido". "Intentémoslo". "Eso no se puede hacer". "¿Por qué no?" Stainless Games empezó con dos hombres y una demo, pero creció para convertirse en un equipo unido, que consiguió crear algo especial, que sufrió las iras de la prensa y sobrevivió para contarlo. No hay mejor resumen que la experiencia de Lane: "Esa frase que suelta la viejecita mientras golpea el capó consigue, incluso 11 años después, arrancarme una sonrisa. Tras haber participado en numerosos proyectos y aventuras, creo que nada ha logrado igualar aquella época, ni siquiera los amigos que he conocido desde entonces han sido capaces de entender lo que hubo en aquel momento en Stainless, cuando creamos aquel juego. Citándola literalmente, "¡Estuve en la guerra!"



Entre los objetos para recordar se encontraban 'suspensión de gelatina', que te hacía ir dando saltos; 'rayo electro-bastardo' y 'escaparedes'. Sin embargo, ninguno se compara a la sencilla belleza de un 'coche de granito'.



Hughes: "Puse a mi exnovia en el juego. Tuvo una muerte agradable; hice un proyecto de estudio y tenía metraje suyo, así que aparece mucho. Posteriormente se lo dije, y se lo tomó como un halago, así que me salió el tiro por la culata".



LANZACOHETES ENLATADO

Buckland comenta que "siempre tuvimos fama de hacer volar las cosas por los aires, y no siempre por la investigación". Su objetivo favorito era una lámpara de araña: "Era demasiado ostentosa. Le tirábamos de todo: rifles de aire, lanzacohetes, bates, un montón de hardware de sobra, cualquier cosa. Una pena que estuviese al lado de un balcón".

Un momento... ¿lanzacohetes? "Nuestro director comercial se hizo un lanzacohetes, comiendo sopa durante un mes: comprimió el gas con latas de sopa de diferentes tamaños a lo largo del cañón, llegando un momento en el que disparaba una lata de Coca-Cola; cuando tuvo todas las latas, la llenó de gasolina para mecheros".

Barnden dice que "lo cierto es que funcionaba muy bien. Lograba resultar bastante destructivo".












A fondo

Todo sobre los nuevos desarrollos



Estructuras de apoyo

Sony no sólo hace consolas y juegos. También gasta tiempo y dinero con otros programadores para que saquen el mayor partido a su hardware



www.scee.net



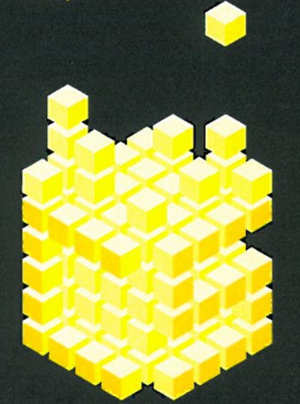
Paul Holman, vicepresidente de tecnología de Sony Computer Entertainment Europe

Puede resultar difícil ver cómo los pequeños cambios que se realizan gradualmente en el día a día acaban convirtiéndose en algo significativo. Pero, por lo menos, cuando hablamos de videojuegos para consolas, la uniformidad del hardware permite ciertas ventajas. La longevidad laboral del personal también ayuda, como le pasó a uno de los empleados que más tiempo lleva al servicio de Sony Computer Entertainment Europe, **Paul Holman,** que ahora es vicepresidente de tecnología. "Cuando empezamos con nuestro servicio de soporte al desarrollador, en la época en la que se lanzó la primera PlayStation, sólo tratábamos con gente de Reino Unido y Francia. Había pocos más desarrolladores –recuerda–. Por aquel entonces, los territorios conocidos como PAL eran algo así como un mercado secundario comparado con el corazón de Sony en el departamento de I+D japonés o el imponente poder comercial de EE.UU.

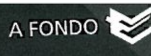
Ahora, el cuartel general londinense de Sony cuida de un área mayor que el del imperio británico en sus mejores tiempos. Además de varias docenas de países europeos, incluyendo el emergente sector en Europa oriental, tienen los mercados del Golfo Pérsico, India, Australia y Nueva Zelanda. Por supuesto, esto ha tenido un impacto en el lado del consumo en los territorios PAL comparable al que tuvo Estados Unidos con PlayStation 2 y PSP. Y lo que es más: Europa es el continente con más PlayStation 3. Esta fortaleza se refleja en la variedad de nacionalidades que conforman el equipo de 60 personas que dirige Holman, quienes operan bajo el nombre de SCEE I+D y Servicios de Apoyo al Desarrollador.

A la conferencia DevStation que tuvo lugar en Londres, acudieron aproximadamente 500 desarrolladores de 22 países. Habrían sido 23 si los australianos no hubiesen perdido su vuelo, aunque tampoco importa mucho, ya que SCEE da bastantes conferencias a lo largo del año. Incluso hace poco dieron su primera charla en India, algo que parece que se va a convertir en un acontecimiento habitual.

Por caprichos del destino, SCEE también se encarga de la activa escena programadora en la zona de Shangai, situación que, unida a las sedes de Ubisoft y Epic en la zona, además de todos los estudios locales, significa mucho trabajo. La dificultad no sólo viene dada por la amplitud del territorio. Holman nos cuenta que la asistencia que los desarrolladores esperan de un fabricante de consolas ha cambiado notablemente desde los días de PS1. "Al principio, los estudios sólo nos daban acceso limitado a sus juegos, y ahora tenemos hasta el código fuente. Por ejemplo, ahora mismo hay tres juegos en los que estamos trabajando, y nuestro nivel de acceso es hasta el depósito de Perforce (un software para el control de revisión). Hay momentos en los que la gente no sabe cómo avanzar, cómo sacar más potencia de PS3. Nosotros podemos ayudarles con la información que obtenemos de los analizadores que tenemos en los kits de desarrollo, pero no miramos el código. Creo que ahora

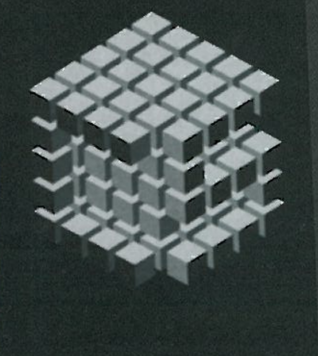












Uno de los primeros juegos en usar PhyreEngine fue *Flow*, para PSN

los estudios están más cómodos con un servicio de outsourcing a la hora de trabajar con ellos, especialmente en los juegos de mayor presupuesto, y eso es algo en lo que nos estamos intentando centrar."

Igualmente, Sony, como compañía, ha tenido que saber adaptarse para reflejar estos cambios. "Creo que somos como una máquina de aprender –explica Holman–. Hemos tratado con PS1 y PS2, y hemos intentado averiguar todo lo que los desarrolladores necesitan saber, como si fuéramos un servicio de soporte técnico. Un efecto colateral de esto es que en Japón tienen más confianza en nosotros, por lo que ha mejorado la relación directa con la central. Con PlayStation 1, todo el software se desarrollaba en Tokyo, y cada sucursal regional sólo apoyaba a la principal. Pero según pasaba el tiempo, la compañía quería cultivar talento en todas sus dependencias, y no limitarse a cierta zona geográfica, sobre todo para descentralizar su departamento de I+D. Ahora, Sony funda equipos de investigación y desarrollo en cada región, y el hecho de que hagamos tanta I+D como soporte técnico queda reflejado en el propio nombre de nuestro equipo."

Además de nuestras oficinas en Bristol de SN Systems (que lleva las herramientas estándar de programación y desarrollo para todo el hardware de Sony), la actividad de Sony Europe I+D cubre otras áreas significativas. Una de ellas es el motor de audio MultiStream, integrado en el SDK de PlayStation 3, y se centra en cómo suenan los efectos y la música en una consola que no tiene hardware dedicado al audio. Otra tecnología más radical, desarrollada en Londres, es PhyreEngine. Es un motor gráfico sin derechos para juegos de PS3 y PC, y es quizá la demostración más obvia de cuánto han cambiado los desarrollos en la última década. Sony no sólo ha creado un motor (el cual se facilita con el código fuente) disponible para los desarrolladores licenciados de PlayStation, sino que ha prestado este desarrollo como un programa de código abierto, teniendo sólo en cuenta las restricciones propias de los licenciatarios. Lo que significa que, mientras los usuarios no pretendan hacer creer que lo han programado ellos o se lo hagan llegar a terceras personas, se puede hacer con él lo que se quiera.



Es quizá la demostración más obvia de cuánto han cambiado los desarrollos durante la última década

"Nos llevó cierto tiempo convencer a algunos miembros del consejo –dice Holman–. Pensábamos en qué deberíamos ofrecer. En el primer SDK de PS3 tenía una librería de recursos realmente pobre, que se llamaba libGCM, y luego había otra de más calidad de OpenGL ES, por lo que la idea era ofrecer a los desarrolladores diferentes opciones. Para el futuro del soporte técnico de PS3 todo dependerá de la estabilidad. Habrá nuevas aplicaciones en PlayStation Network, pero tendremos que sacar una mayor eficiencia del hardware –explica–. Aparte, siempre estará el inexorable aumento de desarrolladores. De Londres a París, pasando por Amsterdam, Frankfurt, Estocolmo, Kiev, Shangai... seguro que podrán seguir acumulando millas aéreas".



Celebrado en South Bank, Londres, al DevStation 08 acudieron cerca de 500 desarrolladores de 22 países

Manejando el PhyreEngine

Según Holman, una de las partes más difíciles de tratar con el PhyreEngine fue la de ponerla por encima del middleware que ofrecen otras compañías como Epic, Emergent o Trinigy. "Con PS3 hay una importante gama de middleware disponible –dice–. La ventaja para estas compañías es que este software se puede usar en plataformas como Wii, Xbox y PlayStation, y tienes un gran apoyo por parte de la compañía. Pero creo que nosotros podemos ofrecer algo, especialmente a los equipos más peque-ños, para saltarse la curva de aprendizaje y acceder a una plataforma en la que pueden desarrollar". Quizá por eso PhyreEngine ha sido una de las herramientas favoritas de los programadores de juegos para PSN, como Flow o GripShift.

Otro de los aspectos de PhyreEngine es que como funciona sobre PC, los equipos pueden exportar fácilmente sus herramientas integrándolas en el sistema, y, si quieren, pueden ampliarlas para trabajar incluso con Xbox 360. "No tenemos devkits de Xbox, por lo que decidimos mirar hacia PS3 y PC, lo cual hace relativamente fácil el port a otras plataformas durante el acuerdo licenciatario, que es diferente a otras partes del SDK para poder explotarlo comercialmente", señala Holman.

Sobre si mutará en algo al estilo XNA, abierto a consumidores, Holman dice que no tienen nada planeado. "Queremos centrarnos en las licencias de PlayStation 3 y en una solución general –nos aclara–. Quizá con el tiempo. Sería francamente útil para la gente que quiere más acceso trabajando sobre Pcs, pero no es nuestro objetivo en este momento."

POR N'GAI CROAL

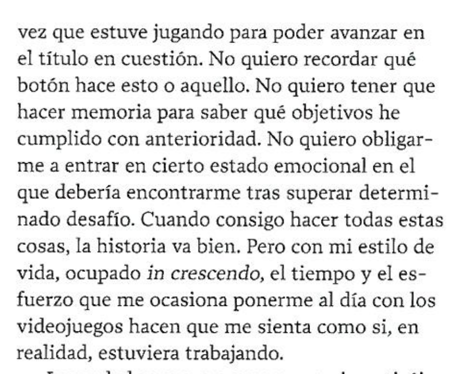
JUGANDO EN LA OSCURIDAD ...porque la gente se niega a ver

No puedo empezar

Qué te motiva para echar una partida a un juego? La respuesta fácil es 'la diversión', término que me encanta, pero que detesto al mismo tiempo. Me encanta porque engloba a los usuarios del ocio interactivo: "Una Nación Unida Por Un Juego". Pero también lo detesto por la misma razón; la palabra 'diversión' está tan sobreexplotada que a menudo fracasa en expresar la emoción específica que estoy buscando, la horma de mi metafísico zapato. ¿Busco pasar el rato? ¿Conocer mis límites? ¿Competir contra otras personas? ¿Pretender ser alguien que no soy? ¿Perderme en otro mundo? ¿Todo lo anterior?

Otra respuesta fácil es la de que 'depende'. Cuanto más complicada es la respuesta, más difícil me supone motivarme para completar *Grand Theft Auto IV* y *Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots*. Cada vez me apetece menos recordar qué estaba haciendo la última vez que estuve jugando para poder avanzar en el título en cuestión. No quiero recordar qué botón hace esto o aquello. No quiero tener que hacer memoria para saber qué objetivos he cumplido con anterioridad. No quiero obligarme a entrar en cierto estado emocional en el que debería encontrarme tras superar determinado desafío. Cuando consigo hacer todas estas cosas, la historia va bien. Pero con mi estilo de vida, ocupado *in crescendo*, el tiempo y el esfuerzo que me ocasiona ponerme al día con los videojuegos hacen que me sienta como si, en realidad, estuviera trabajando.

> Creo que, a medida que me voy haciendo mayor, quiero pasar menos tiempo en una experiencia de ocio que no posea una calidad uniforme



La verdad es que no espero que simpaticéis conmigo en este punto. Después de todo, soy uno de esos que tienen la tremenda suerte de jugar para ganarse la vida. Y eso que me siento afortunado porque mis editores en Newsweek no me dicen qué juegos debo probar ni durante cuánto tiempo, sino que lo dejan todo a mi elección. Esto significa que, durante los dos años que llevo en el asunto, últimamente tiendo a elegir los juegos que puedo acceder con rapidez: *Rez, Lumines, Every Extend Extra, Super Stardust HD, Everyday Shooter, Geometry Wars Galaxies, Rock Band, Space Invaders Extreme, Bejeweled.*

Cada uno de estos títulos me da lo que busco en cada momento, y todos cumplen su cometido de sobra. Pero es mucho más que eso. Cada sesión que dedico a estos juegos es una experiencia completa en sí misma—incluso cuando me interrumpo en ella—, teniendo la sensación de que he tenido una presentación, un nudo y un desenlace. En juegos con historia de verdad, las presentaciones son sencillas, los nudos son más complicados, y los finales (suponiendo que logre llegar a ellos) tienen un nivel de dificultad demencial hasta el punto de ser en ocasiones anticlimáticos. Por supuesto, no siempre es así, pero es ciertamente razonable decir que muchos de los desarrolladores se devanan los sesos con la estructura narrativa. Contar bien una historia en el curso de 20 horas no es una tarea sencilla, ni siquiera en un juego magnífico como puede ser *Bioshock*.

Sé que estas disertaciones sobre el sector son ciertas, y podría haberlas pasado por alto. El problema es que cuando miro de una forma amplia a mis hábitos de entretenimiento, mi reciente aversión a la narrativa también se manifiesta cuando contemplo otros medios. Prefiero ver deportes antes que una serie de televisión, por lo menos ahora que la santísima trinidad de la cadena HBO (*Los Soprano, The Wire* y *Deadwood*) ya no se emite. No veo muchas películas últimamente, y eso que antes no veía menos de tres en un solo fin de semana. ¿Qué demonios me pasa?

Creo que, a medida que me voy haciendo mayor, quiero pasar menos tiempo en una experiencia de ocio que no posea una calidad uniforme; de hecho, preferiría no tomar este riesgo antes de pensar que quizá no vaya a quedar satisfecho. Los partidos de baloncesto que echan por la televisión no tienen una calidad uniforme, pero hay cierto ritual en ellos, desde los locutores hasta el marcador, que, bueno... simplemente funciona. Es algo reconfortante. Es lo que me pasa cuando me pongo a jugar con *Rez* o *Super Stardust HD* o *Rock Band* y me doy cuenta de que es la enésima vez. Por lo menos, sé qué voy a obtener de una partida con uno de estos juegos para rellenar mi tiempo muerto. Con esto no quiero decir, claro, que ya no esté tan receptivo a nuevas experiencias jugables como lo estaba antes. Es sólo que prefiero que esas nuevas experiencias sean con juegos más cortos; títulos como *Geometry Wars: Retro Evolved, PixelJunk Eden, Castle Crashers* y *The Last Guy*, a los que puedo acceder rápidamente y determinar si vuelvo a jugar o los olvido para siempre.

Y así es como me siento ahora. Puede que esta misma semana me sienta diferente y cambie de parecer, o dentro de un mes o dentro de un año. Pero en este mismo momento, cuando pienso en el concepto de diversión, sólo me vienen a la cabeza todos esos juegos cortos en los que estoy descubriendo el placer más grande, fiable y duradero.

N'Gai Croal escribe sobre tecnología en la revista **Newsweek**. ***Puedes encontrar su bitácora en la dirección blog.newsweek.com/blogs/levelup/***



Ilustración: tstokes

Cuando el rendimiento se une a la portabilidad

¡NOVEDAD! SISTEMA MUSICAL DIGITAL BOSE® SoundDock® PORTABLE



SoundDock Portatil
(iPod no incluido)



Descubra el nuevo sistema musical digital Bose® SoundDock® Portable.
Incorpora numerosas innovaciones de Bose, proporcionando un rendimiento que los sistemas convencionales alimentados por batería no pueden igualar. Tan sólo colocando el iPod® en la base, oirá un sonido rico y detallado realmente sorprendente para un sistema tan pequeño. Su batería recargable de iones proporciona un mayor tiempo de reproducción que las baterías convencionales y permite disfrutar fácilmente de una inigualable calidad de sonido prácticamente en cualquier lugar, incluso en el exterior. Sólo tendrá que desenchufar el sistema y olvidarse del cable de alimentación. Incluso cargará el iPod® mientras esté reproduciendo música.
Un mando a distancia le permitirá controlar el sistema y las funciones básicas del iPod®, así como navegar por las listas de reproducción. Coloque el iPod® en la base y escuche lo que pasa cuando el rendimiento se une a la portabilidad.



SoundDock



Companion 5



Companion 3



Companion 2



Bose OE



Bose AE



Bose IE

Sistema SoundDock® | Sistemas de altavoces multimedia BOSE® | Auriculares Bose®

Descubra la diferencia que marca la tecnología BOSE®

En la calle, en casa, de viaje o en su despacho, escuchar música se convierte en un auténtico placer. Para mas información vísite: **www.bose-es.com**



iPod es una marca registrada de Apple Computer, inc.

HOLA, SOY RANDY Diseño de videojuegos y tal

La dificultad de tener la mente abierta

POR RANDY SMITH

Felicidades, el trabajo es tuyo. Siéntate en la silla del director. Aquí está el guión:

IZZY le da un puñetazo en la mandíbula a un maleante, el cual cae inconsciente al agua. Buscando en sus ropas, Izzy encuentra un póster de "Se busca": 2.000$ por el PROFESOR DUNSON, vivo o muerto.

¿Lo tienes? ¿Ves esta película en la cabeza? Bien, porque la historia sólo funciona si la cuentas bien. ¿Cómo vas a establecer los planos, explicar el argumento, transmitir las emociones...? Las buenas noticias son éstas: controlas cada movimiento de la cámara, cada elemento de la composición, cada corte en la sala de edición.

Izzy, con su revolver enfundado, se mueve por la silenciosa y polvorienta calle. Se desplaza hacia la izquierda cautelosamente. De repente, se lanza en busca de refugio, porque varios ayudantes del sheriff han aparecido y están llevando al Profesor Dunson, esposado, hacia la cárcel. Izzy trepa hasta el tejado.

Ups, tenemos noticias del estudio. Quiere que esto en vez de una película sea un videojuego. Lo más fácil sería hacer interactiva esta historia. Un diseño completamente lineal. El jugador tiene que seguir nuestro guión tal y como es, así que el truco reside en contar al jugador cómo es. Hay que usar la iluminación para dirigir sus ojos a los objetos que necesita usar. Advertirle de alguna manera cuando se sale del camino establecido. Evitar que se salga del tiesto, vamos. Eso hace que el trabajo se complique.

Izzy sopesa sus posibilidades mirando a los inquilinos del saloon (unos cuantos maleantes borrachos), y decide que son demasiados. Hay un chirriante carruaje rodando por la calle, pero Izzy no le hace caso. Mirando hacia la izquierda, sus ojos se posan en una caja de dinamita.

El estudio te dice que la sensación de personalización es importante hoy en día. Les mencionas la posibilidad de cambiar el vestuario de Izzy, pero ellos se refieren a opciones jugables. Así que nos ponemos a trabajar en variaciones del guión. Todas las posibilidades comienzan en el mismo punto, pero el jugador tiene que elegir entre los diferentes caminos. Necesitamos estar seguros de que el jugador sabe que está haciendo una elección, y le damos desafíos y recompensas para dotar de sentido a la acción. Todavía estás ahí, ¿verdad?

> "Los juegos de entornos abiertos se están vendiendo como caramelos. Tenemos que construir éste como un área continua"

Mientras Izzy se infiltra, una voz llega desde la oficina de telégrafos. (VOZ) Él hablará. Y cuando lo haga, sabremos quién firmó el contrato.

Los juegos de entornos abiertos se están vendiendo como caramelos. Tenemos que construir éste como un área continua y permitir al jugador que vaya donde quiera. Eso va a hacer que todo sea todavía más difícil. Antes, podíamos forzar el orden y la localización de los sucesos. Ahora tienen que encajar sin seguir un orden preciso. El jugador tiene que llegar a un punto geográfico y saber qué hacer, sin importar cómo haya llegado hasta ahí. La historia tiene que tener sentido completándola en cualquier orden.

Izzy comprueba su revólver: sólo le quedan cinco balas, además de una que pone SHERIFF BAXTOR. Izzy se fija en cómo se mueve el cochambroso cartel de la cárcel al aire, justo por encima de las cabezas de los ayudantes del sheriff. Coge su cuerda y empieza a ondearla.

Ya sabes que en los RPG tienes poderes especiales, ¿verdad?. El estudio dice que tenemos que tener de eso. Tenemos que meter situaciones en las que haya que usar estas habilidades. Tiene que haber un plan B cuando el jugador se quede sin munición. Tenemos que preveer diferentes tipos de juego: uno en el que el usuario mate sin parar, otro en el que los jugadores burlen constantemente la guardia de los enemigos... todo tiene que estar equilibrado, pensando en cada tipo de comprador potencial.

El Sheriff Baxtor está de pie frente a Izzy, y ella está en el suelo con las manos en su nariz sangrante. Los ayudantes del sheriff están sujetando al Profesor Dunson.

¿Cómo va a ser el jugador alguien, cómo se va a dar cuenta de que puede tomar su propio camino, y además percatarse de que está echando una partida a un gran juego? Solíamos hablar de conceptos como los de que "el jugador trepa al techo, y entonces el carruaje pasa", pero ahora el tema se centra en que si llega a un punto sin salida hay que ayudarle a salir. Si se queda sin munición hay que conseguirla con objetivos secundarios, y así sucesivamente.

El banco estalla en rocas y escombros. Izzy rueda por el suelo y le da un puñetazo en la cara al ayudante, cogiendo su rifle con una mano y a Dunson con otra.

IZZY: No sabía que el tema iba a estar tan explosivo.

Randy Smith es diseñador jefe en el estudio de EA en Los Ángeles. Trabaja en una colaboración con Steven Spielberg.



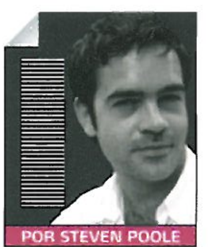
Ilustración: tstokes

La revista número uno en imagen y sonido



Pídela en tu quiosco

GLOBUS



POR STEVEN POOLE

GATILLO FÁCIL

Dispara primero, pregunta después

Historias de guerra

Estoy cansado de la guerra. El inexorable rugir de las explosiones, el amenazador silbido de las balas que me pasan a centímetros de la cabeza, mi dolorida espalda, las maquinaciones de un grupo militar-industrial con ansias de poder global... A veces tengo que encontrar un lugar tranquilo para sentarme y relajarme. La guerra es un infierno.

Por otra parte, me mola aumentar las muescas virtuales de 162 tiros en la cabeza, y acabo de comprarme un gadget de flipar para mi rifle M4. Además, con todo lo que se ha escrito sobre la economía de la guerra (derivado del estudio de Naomi Klein: *La Doctrina del Shock),* no hay nada más relajante que ir a comprar nuevas armas en los intermedios de las misiones. Cuando se trata de armas, soy tan dócil como cualquier otro consumidor. Y no puedo dejar de mirar nuevos juguetitos para probarlos sobre un incauto mercenario. ¡La guerra se sale!

> " Dudo que un juego en el que te pases horas mirando en túneles para descubrir que tus enemigos se han suicidado copase las listas de ventas "

Cambiando ligeramente de tema: el cuerpo de John Rambo, en la última película de Stallone, se parece mucho al de Old Snake: décadas de violencia inscritas en una piel parcheada, un palimpsesto de arrugas, venas y tendones. *Rambo IV* contiene quizá una de las descripciones más realistas y descarnadas de la historia del cine sobre qué pasa cuando seres humanos son alcanzados por ondas expansivas de granadas o disparos de rifles. Nos recuerda que esas representaciones de la violencia tienen un serio propósito moral. Dicen: "Esto es lo que la guerra (aquello de lo que los políticos hablan de manera tan superficial) implica de verdad". Y la misma tensión existe en esta película como en *Metal Gear Solid 4:* el director nos cuenta que la guerra es un infierno, pero mostrando al mismo tiempo la excitación que supone vivirla. En *MGS4,* la guerra es de por sí un juguete, tal y como está diseñada. Y cuando Rambo se transmuta en la película en un implacable viejete destructor, la audiencia se derrite de placer incluso con los truculentos primeros planos de destripamientos.

El problema es tan viejo como Homero, quien nos emociona con la gracia de sus escenas de batalla así como con sus lamentos de la vida diaria. Quizá sea algo que sólo el arte visual puede saltarse: una sola imagen impactante, como el Guernica de Picasso, quizá no nos emocione, pero englobado en una visión temporal (literatura, películas, videojuegos) implica continuidad. En los libros y películas se necesitan héroes, o al menos testigos que sobrevivan para contar la historia. Por eso, la guerra no puede ser tan mala como para llegar al punto de que la gente muera por nada. (Si todo el metraje de *Salvar al Soldado Ryan* fuese como sus primeros 20 minutos, sería una película imposible de ver). Incluso si un videojuego no tuviera una sólida estructura en sus personajes, todavía podría inculcar las nociones de progresión y satisfacción por el triunfo. En ese sentido, podría ser, al menos, divertido.

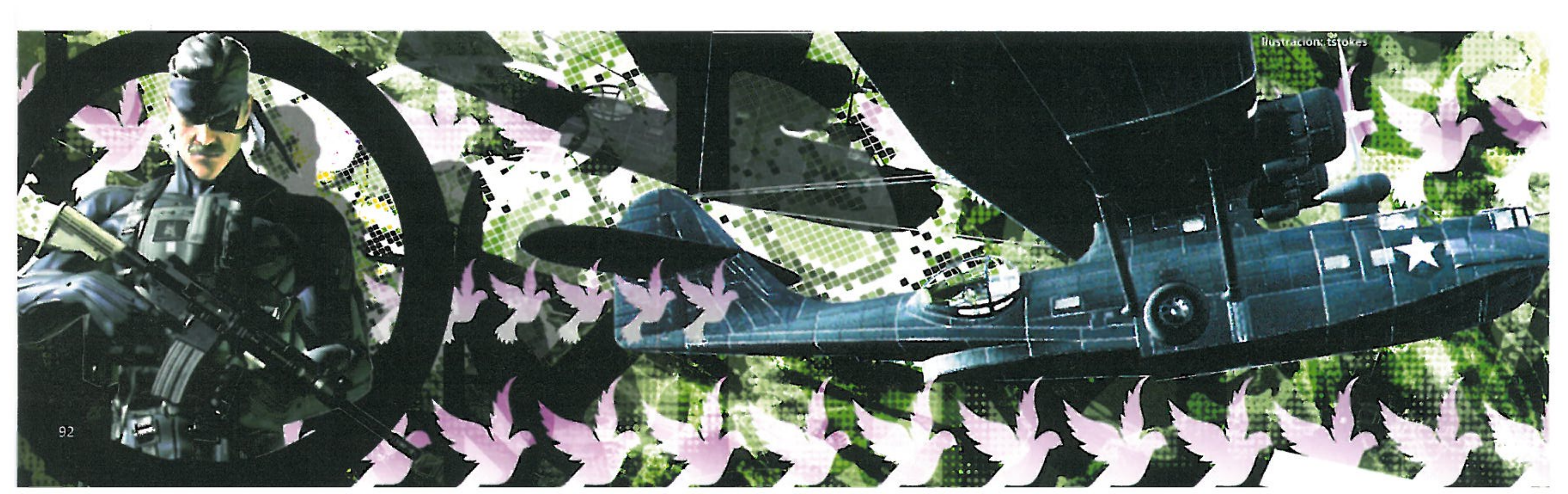
Quizá el díptico de Clint Eastwood, *Banderas de Nuestros Padres* y *Cartas Desde Iwo Jima,* ha sido el mejor ejemplo entre la cinematografía actual a la hora de evitar la sensación de satisfacción en el combate. Pero dudo mucho que un juego en el que te pases horas mirando en túneles sólo para descubrir que tus enemigos se han suicidado de forma ritual copase las listas de ventas. Porque incluso en las cintas de Eastwood, hay glamour y belleza por una razón: los actores son guapos de verdad (como diría Derek Zoolander).

La pregunta es: ¿los medios contemporáneos "glamurizan" la violencia? Bueno, es un punto de vista. No puedes hacer una mimetización artificial de la violencia sin elevar objetivamente su estética. ¿Podemos siquiera suponer que llevar la violencia a niveles artísticos de belleza y deleite supone algo así como un triunfo? Los juegos de Kojima negocian directamente con este dilema, con trazas de sátira estilo Paul Verhoeven, recordando subrepticiamente que los videojuegos son una pérdida de tiempo, así como demostrando que el encanto de pasarse una pantalla anestesiando a tus enemigos es un gran absurdo.

El año del lanzamiento de *Shadow Of The Colossus* tuve un dilema de verdad. Había caido sobre mí un encantamiento relacionado con la belleza del juego, al mismo tiempo que una sensación de pérdida y culpabilidad cuando maté en serie a estos gigantes bobos. Sospeché que quizá se me pasaría, pero no pude continuar. Para mí, los placeres estéticos no fueron suficientes como para superar la poderosa sensación de rechazo. Si un juego con dosis de violencia es tan efectivo en su mensaje antiviolencia que en realidad dejas de jugarlo, ¿significa que fue un fracaso o un éxito?

Comparado con esto, *MGS4,* con sus detallados ataques post traumáticos indicados visualmente a través de una barra segmentada (para mí una frivolidad más atrevida que las revistas porno o los monos), es sólo una parodia. Quizá un juego de guerra no pueda ser nunca un auténtico pacifista. Por un lado es un alivio, o eso creo, mientras fumo al mismo tiempo esperando a que cargue el siguiente acto.

Steven Poole es el autor ***Trigger Happy:*** **La Vida Interior De Los Videojuegos.** ***Visítale online en su web stevenpoole.net***


Ilustración: tstokes



TIENDAS ESPECIALIZADAS EN VIDEOJUEGOS

cabrera
C.C. carrefour local 16
937595316

castelldefels
Av.c.Olimpic C.C.L'Anec Blau
936321687

figueres
Vilafant, 7
972678781

figueres
Moreria, 14
972504950

igualada
Plaça Cal Font, 8
938068273

lleida
C.C. carrefou local 10
973278620

manresa
Galeries Passeig Pere III, 39
938730838

manresa
C.C. carrefour local 12
938730838

manresa
Alcalde Armengou, 18 baixos
938730838

mataró
C.C. Mataró Parc local 22
937586781

mataró
Sant Cristofor, 13
937960716

sabadell
Tres Creus, 164
937273849

terrassa
Passeig Vapor Gran, 29 L12
937311944

terrassa
C.C. eroski local 10
937839222

¿Quieres formar parte de nuestro grupo de tiendas? info@bladecenter.es



¡escúchanos en www.**bladefm**.es!

JoWooD





Fórum



Número 29

ONLINE OFFLINE

Extractos del foro de discusión de www.revistaedge.es

Tema: Primeros Recuerdos

Propongo que apuntemos aquí el primer recuerdo que tenemos jugando a una consola, no valen trampas.
Smile

Mi primer recuerdo como jugador, data quizás de más de 20 años atrás, en un camping, con una ATARI, que tenía "no se cuantos" juegos en su memoria, para cambiar de juego, se debía de apagar y encender la consola. Blanco y negro, Pong, y un juego de boxeo, joder, todavía recuerdo el revuelo que se montaba cada anochecer para jugar a la consola.
Xalabam

Videojuegos Philips funcionaba con cartuchos, jugábamos en casa de mi primo, y el juego en sí era una especie de Space Invaders, pero el monstruo más alejado era una "Araña". No recuerdo el nombre del juego le llamábamos simplemente "La Araña", y también es del jurásico... unos 20 añitos o más y recuerdo lo nervioso que nos ponía.
JBurton

Hace unos meses mantuve una charla muy interesante con mi profesor de Sociología sobre cosas de las que no hablábamos en clase, y la que más le llamó la atención fue mi afición a los videojuegos. Sus hijos eran jugadores experimentados y él ejercía de supervisor de las obras a las que juegan sus chavales, por lo tanto él también juega (a ratos).

Parecía algo alterado al comunicarle que yo era un gran amante de los videojuegos, estaba entre decepcionado y entusiasmado, y yo sabía que había algo que me quería contar. Finalmente me lo soltó: "Es que de tanto jugar a videojuegos os vais a acabar creyendo que en la vida real también tendréis todas las oportunidades necesarias para concluir vuestros fines".

Con esta fantástica frase lo que quería decirme era que sólo me queda una oportunidad para aprobar sociología, y que actúo como si siempre pudiese volver a intentarlo. ¿Creéis realmente que los videojuegos nos pueden condicionar de alguna manera en ese sentido? ¿Hacernos creer que siempre estarán ahí las oportunidades?
Link_DaniRojo (vía foro)

Solo faltaba que se achaque a los juegos el fracaso escolar, algo que por cierto siempre ha existido. No estamos en absoluto de acuerdo con esta afirmación, ya que antes se decían cosas parecidas de las películas o las series de televisión. Siempre habrá gente que no sepa distinguir la realidad de la ficción, ya sea en cine o en juegos.

"De jugar a videojuegos vais a acabar creyendo que en la vida real también tendréis todas las oportunidades para lograr vuestros fines"

¿Por qué todas las desarrolladoras intentan huir de la linealidad en el desarrollo de un juego? ¿es de verdad algo tan negativo?

Estas preguntas me vienen a la cabeza cuando veo que los desarrolladores de *Far Cry 2* han eliminado la linealidad típica de los shooter en su título. Dicen que estás dentro de una isla en la que existe X problemas, X personas, X pueblos y X formas de solucionar todo este embrollo. Hablan de ello como si fuera una virtud eliminar esa linealidad típica.

Pues señores de Ubisoft, he jugado a auténticas joyas dentro de los shooter en los que la linealidad era una constante. Pongo como

ASÍ PUNTÚA LA PRENSA DE VIDEOJUEGOS

Te recordamos las notas de los juegos aparecidos en el número 28 de Edge y, para que tengas una visión más completa, hemos recopilado las notas de diversos medios online y offline de todo el mundo.

	EDGE (sobre 10)	HOBBY CONSOLAS (sobre 100)	XTREME (sobre 10)	NGAMER (sobre 100)	NINTENDO ACCIÓN (sobre 100)	XBOX 360 (sobre 10)	PLAYSTATION RO (sobre 10)	PLAYMANÍA (sobre 100)	FAMITSU (sobre 40)	EGM (sobre 100)	MERISTATION (sobre 10)	VANDAL (sobre 10)	GAMESPOT (sobre 10)	1UP (A=10/F=0)	IGN (sobre 10)	EUROGAMER (sobre 10)
SOUL CALIBUR IV	8	93	9,1	-	-	9,2	9	92	35	88,33	9	9	8,5	A	8,7	8
TOO HUMAN	6	-	7,5	-	-	8	-	-		-	-	7,5	5,5	C-	7,8	6
SIREN: BLOOD CURSE	8	-	8,4	-	-	-	-	-	36	-	-	8,6	7	A	8,4	8
GUITAR HERO ON TOUR	4	78	-	80	85	-	-	-	-	-	-	7,2	6	B-	9	5
BIONIC COMMANDO REARMED	8	-	9	-	-	-	-	-	-	-	-	-	7,5	A	9,4	8
BRAID	8	-	9,7	-	-	-	-	-	-	-	-	9,5	9,5	A+	8,8	10
FF TACTICS A2: GRIMOIRE...	8	-	-	88	90	-	-	-	34	77	9	8,5	7	B-	9	7
POKÉMON MYSTERY DUNGEON	3	-	-	60	88	-	-	-	35	-	7	6,9	6,5	C-	6,5	7
FINAL FANTASY IV	7	91	-	88	-	-	-	-	35	-	9	-	9	B	8,7	-
SECRET AGENT CLANK	7	82	-	-	-	-	8,5	89	-	75	7	7,2	8	C+	6,5	6
TSUMIKI: LA TORRE INFERNAL	7	-	-	74	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-



¡Premio a la mejor carta del mes!

Escríbenos sobre un aspecto de la cultura del videojuego que te interese u opinando sobre cualquier artículo o crítica de la revista. EDGE se reserva el derecho de resumir o extractar las opiniones recibidas. El próximo mes una carta de las publicadas recibirá como premio una pistola con puntero láser para Wii. La carta ganadora de este mes, premiada con una pistola láser con puntero es de **Link_DaniRojo.**



ejemplo el *Call of Duty 4*. Todo era guiado, incluso te daban todo "mascado" pero el argumento y las situaciones que me hizo vivir eran inigualables.

Para poder trasmitir mejor mi idea compararé un juego con un árbol. Nace de una semilla, el género sobre el que se sustenta. Crecerá y tendrá un bonito tronco, que le guiará en todo su desarrollo (dentro de un juego la historia principal, la columna vertebral en la que se sustenta) y más adelante le crecerán ramas de manera aleatoria dependiendo de la fortaleza de su tronco (aquí es donde entran las misiones secundarias y la libertad que se le ofrece al jugador). Estas ramas o misiones secundarias siempre estarán sustentadas sobre un tronco, una historia principal de peso, lineal pero que ofrece una base donde apoyarse.
ForCorleone (vía foro)

Tu reflexión demuestra que ningún extremo tiene totalmente la razón en este asunto. Un desarrollador, al plantear su juego, es quien toma la decisión de dar más o menos libertad al jugador, pero, en este caso, la libertad no es siempre la mejor opción. Call of Duty 4 es un gran juego porque tiene una jugabilidad guionizada (a veces, incluso en exceso), pero sin ella no se podría transmitir la emoción del conflicto que ellos quieren que veamos. Por lo general, un juego lineal siempre crea momentos muy épicos, mientras que uno no lineal los crea totalmente libres. Y ninguno está por encima.

Es evidente que el mercado de los videojuegos cada vez genera más dinero, incluso en momentos de crisis los datos no son malos. Cierto es que las cadenas de televisión, tanto públicas como privadas, están empezando a tener problemas con su propia financiación, y eso empieza a notarse en la parrilla de las cadenas: más series americanas que producciones propias, más películas del año catapúm...

Parece que no hay relación ninguna en lo que he escrito, pero hay estudios que demuestran que cada vez se enciende menos la televisión para ver esa peliculita de tarde de fin de semana y la gente empieza a preferir informarse y entretenerse no de forma pasiva, sino interactuando. Con el tema de Internet, no hay problema, porque pueden dirigir parte de sus contenidos a la red para hacerse un hueco y asunto zanjado ¿Pero con los videojuegos qué?

Las cadenas privadas lo tienen claro, y en sus espacios informativos está la clave: ¿Cuántas noticias sobre videojuegos realmente informan? A pesar de que los videojuegos ya superan al mercado del séptimo arte y al musical ¿Es proporcional la cantidad de noticias que aparecen con lo que realmente abarca cada sector?. Las respuestas a esos interrogantes son simples: Los videojuegos aparecen de pasada y cuando lo hacen, aprovechan lo más mínimo para desprestigiar a todo el sector de múltiples formas, desde la clásica y manida generalización para que parezca que "videojuego = violencia", hasta el tópico del aislamiento de los jugadores.
Ahís (vía foro)

Poco a poco son más los periodistas a los que les gustan los juegos, algo que se puede apreciar en algunos informativos de TVE y de otras cadenas, incluso ahora, con tanto canal de TDT, existen algunos programas dedicados a los videojuegos con críticas constructivas y es algo que tiende a mejorar. Seguro.

Ayer me compré el *Too Human*. ¿Primeras impresiones? Para empezar, y antes de pulsar un sólo botón del mando, el primer vídeo esta en inglés (ni un solo subtítulo). Vale, bonita intro, pero me quedo con lo que interpreto yo de lo que ocurre en pantalla. Antes de empezar a jugar, en opciones, activo subtítulos SI, más que nada porque los idiomas disponibles en audio son Inglés, Alemán, Italiano

sigue »



Tema: Spore
¿Alguien ha jugado ya al famoso Spore?
xalabam

Yo no, pero fuentes cercanas me han comentado que está muy bien, que el editor es una pasada y los planetas están muy currados. También he oído que es repetitivo, pero hasta que lo pruebe no podré darte una impresión propia. Por cierto, que si no retiran lo del registro online y el límite de 3 instalaciones..., me lo pensaré dos veces. ¿Porqué parece que en vez de querer paliar la piratería no hacen más que motivarla? Así sólo perjudican a los compradores honrados.
blade-drummer

La mayoría de estas medidas acaban por caer en saco roto, por terminar perjudicando indirectamente a los potenciales compradores legales de un producto. Ocurrió con la hace unos años omnipresente protección Starforce, hubo críticas cuando Valve lanzó su Steam. Ahora Maxis/EA pretende encontrar una solución demasiado estrambótica que sólo consigue que, habiendo instalado el juego en un reducido número de PCs, se nos quede definitivamente como una caja colorista de 60 euros sin ninguna utilidad.
ForoShock

¿Eres ganador de algún sorteo?

Relación del premiado con un kit de red HD/Gaming 5 GHz Wireless-N de Netgear, sorteado en el número 27 de EDGE:
- **Carlos Jesús Parrón Castela,** Madrid

Relación de los 5 lectores premiados con el juego Quake Wars, sorteados en el número 28 de EDGE:
1. **Rafael Albajez,** Alicante
2. **Jordi Gelonch,** Lérida
3. **Fernando Navarro,** Madrid
4. **Alexandre Puig,** Barcelona
5. **Raúl Castro,** Toledo



¿Japonés? ¿Un intento más de Microsoft para hacerse amar en tierras niponas? ¿O Microsoft olvida a los españoles y nos da por perdidos ante la ventaja en ventas de PS3?

Es patético ver como te pasan información por radio, te habla un soldado, una bruja... y no sale nada de texto. Mientras en otras, muy pocas, parece que sí, que fue implementado el texto en español.

Sinceramente, el juego no esta mal, cambiando la cámara a una medio cenital. Pero, a mí si me importa que los juegos vengan en MI idioma y no una broma pesada como la que pretenden que yo juegue con este título.

KerythRix (vía foro)

En líneas generales, que los títulos lleguen o no en nuestro idioma, es un debate que lleva tanto tiempo como los primeros chips de sonido.



Tema: ¿Cómo eres online?

Agresivo, campero, a saco, cagao, loco, cabrón, coleguita, paquete, asesino...

JazoMituki

Agresivo, me gusta saltar a la cara de algún despistado, pero, si la ocasión lo requiere tengo que luchar contra lo malo que soy en francotirador xD...

Junky

Yo campero, por lo general. En el FIFA soy simplemente Dios. xD

Vlanco

Yo soy entre paquete y coleguilla.

xDDD

Una mezcla rara, pero bueno es que no me gusta pensar que el otro se puede sentir mal...

Massisso

Pero, en el caso de Too Human, sí hemos percibido la falta de algunos subtítulos en algunas secuencias y escenas del juego, algo que puede no tener tanto que ver con el doblaje, como por fallos en su implementación, por lo que, en este caso, el tirón de orejas es más que plausible.

El nuevo columnista me gusta de momento. Comparto su punto de vista. N'Gai será claro y directo, pero muchas veces ni siquiera sé de lo que está hablando. Por los artículos de Randy tampoco es que beba los vientos, aunque lo prefiero al anterior.

En realidad extraño a Biffo, que podía hablar con sentido o decir cosas descabelladas, pero era divertido y claro.

Detestaría que ocurriese en la crítica de videojuegos lo que ocurre en la de cine, que se comentan cosas sencillas con palabras deliberadamente enrevesadas, imagino, por darle una pátina de profundidad intelectual a lo que no es más que una reseña sobre la última y aborrecible comedieta de situación. La metafísica aplicada a la nadería está bien si es con intención paródica, pero hay muchos que se lo toman en serio, y la verdad, el resultado es más bien tristón.

Aliento (vía foro)

Creemos que hablas de pedantería, pero nosotros, al leer a nuestros columnistas, no la encontramos por ningún lado. Es posible que, desde su situación, lleguen a ver cosas sólo discernibles tras una segunda lectura.

Éste es tu espacio. Envíanos un e-mail **(opinionesedge@globuscom.es)**, poniendo Fórum en el asunto. O por carta: Fórum, revista Edge, C/ Covarrubias, 1, 1ª Planta. 28010 Madrid

El archivo de Crashlander está disponible en www.crashlander.com/edge



Encarna al Aprendiz Secreto de Darth Vader y ayuda al mítico villano en su misión para erradicar a los jedi del universo mientras se enfrentan a decisiones que podrían cambiar el curso de su destino en *Star Wars: El Poder de la Fuerza*, el primer título de LucasArts de producción interna.

CÓMO PARTICIPAR:

Por favor, responde a estas preguntas:

1.- ¿Juegas más en consolas portátiles que en fijas?..

2.- ¿Qué tipo de contenido te gustaría encontrar en nuestra web?.....................

¿Qué revistas de juegos compras de forma habitual?

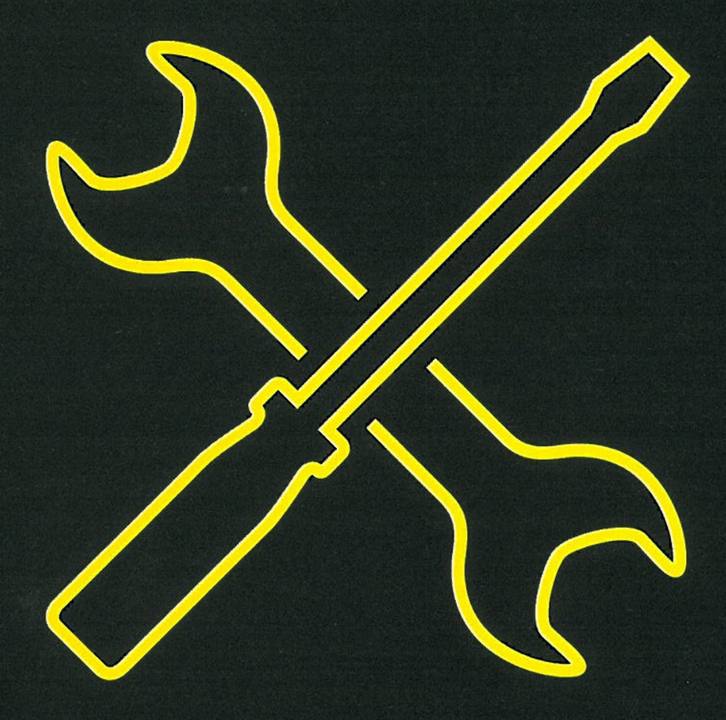
❑ NGamer ❑ PlayStation (Revista Oficial) ❑ Superjuegos Xtreme
❑ Nintendo acción (Revista Oficial) ❑ Computer Hoy Juegos
❑ Micromanía ❑ Edge (versión inglesa) ❑ Hobby Consolas
❑ Otras (escribe cuál, por favor)
....
....

Nombre: .... Apellidos: ....
Tel.: .... Dirección: ....
C.P.: .... Población: ....
Provincia: .... Edad: ....
E-mail: ....

Rellena y envía este cupón a: Revista EDGE. Covarrubias, 1. 28010 Madrid. Entrarás en el sorteo de los packs arriba indicados. Sólo se admitirá un cupón por persona. La lista de los ganadores saldrá publicada en el número 32 de EDGE. Si eres suscriptor, puedes mandar tu número junto con los datos por e-mail y entrarás en el sorteo igualmente.

GLOBUS COMUNICACIÓN,S.A., te informa de que los datos personales recogidos en la presente encuesta serán tratados con las medidas de confidencialidad exigidas por la Ley Orgánica 15/1999 sobre Protección de Datos de Carácter Personal con una única finalidad de establecer un perfil de preferencias de los lectores para ofrecerles un mejor producto. Puedes ejercer los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición en C/ Covarrubias, 1-1º. 28010 Madrid.

❑ *Si no deseas recibir comunicaciones de nuestra empresa, marca en esta casilla.*



Próximo número

Edge 31

Little Big Planet, FIFA 09, de Blob, Halo Wars, Crysis Warhead, y muchos más...

gameloft sports

REAL FOOTBALL 2009











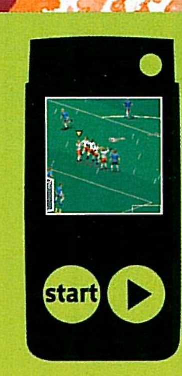



Disfrútalo en tu movistar

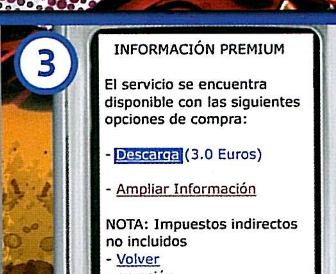
Envía ✉ RF09 al 404

o entra

en emoción > juegos









Sólo clientes movistar. Coste de la descarga 3€.Coste de navegación:CONTRATO: 1 €/10 MB (1,16 IVA incluido) por 1 día de conexión. Exceso 1 €/10 MB (1,16 IVA incluido) hasta máximo 10 €/día (11,6 IVA incluido) a partir de los cuales tarifa plana total durante ese día. PREPAGO:1 €/10 sesiones (1,16 IVA incluido) en el día hasta máximo 10 €/día (11,6 IVA incluido) a partir de los cuales tarifa plana total durante ese día.Sesión de 10 minutos de navegación. Envío y recepción al 404 gratuito.



© 2008 Gameloft. Todos los derechos reservados. Gameloft, el logo de Gameloft y Real Football son marcas registradas de Gameloft en los EE. UU. y/u otros países.

Accede con tu móvil a http://gameloft.com



3+
www.pegi.info
TrackMania
TRACKMANIA UNITED FOREVER
EL JUEGO DE CONDUCCIÓN
DE MÁS ÉXITO DEL MUNDO...
Incluye Gafas 3D
PC DVD
TrackMania United
FOREVER
NADEO
FOCUS
RACING
SUPERDEPORTIVOS
TRANS-AM
COPA-TURBO
MEGA 4X4
GRAN TURISMO
TODOTERREN
YouTube™
DESCUBRE EL JUEGO EN ACCIÓN
BUSCA "TRACKMANIA FX"
EN YOUTUBE
"TUNEA" TUS COCHES
CREA TUS CIRCUITOS
EDICIÓN LIMITADA
POR SÓLO
19'95€
FX
FXINTERACTIVE.C